UBISOFT KÜLÖNSZÁM A KIADÓ LEGNAGYOBB JÁTÉKAIVAL!

PC GURU

UBISOFT KÜLÖNSZÁM

1500 Ft

PC GURU KÜLÖNSZÁM

+ FÜGGŐ JÁTSZMA

FAR CRY 4

Vakáció helyett kegyetlen túlélés a Himalája tövében.

VIVE LA FRANCE!

ASSASSIN'S CREED UNITY

Az évtized egyik legjobb sorozata az alapoktól újul meg - megérkezett a kooperatív játékmód!

NAGYVIZIT

+11 JÁTÉK

Bemutatjuk a Ubisoft összes nagyobb játékát, körbejárva a jelen és a közeljövő impozáns kínálatát!

THE CREW
ASSASSIN'S CREED ROGUE
THE DIVISION
RAINBOW SIX SIEGE
JUST DANCE 2015
SHAPE UP

TELJES JÁTÉK

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

+ DUPLA OLDALAS POSZTERMELLÉKLET

THE CREW™
SOSE INDULJ ÚTNAK EGYEDÜL!
MEGJELENÉS:
2014.12.02.
XBOX 360 / XBOX ONE / PS4 / PC PLATFORMOKRA
WWW. PLAYON.HU/THECREW
PC DVD ROM
XBOX ONE
PS4
12
www.pegi.info
PlayON!
www.playON.hu
UBISOFT
© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Crew logo, Uplay, the Uplay logo, Ubi.com, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.General Motors Trademarks used under license to Ubisoft Entertainment.Dodge, Ram and HEMI are trademarks of Chrysler Group LLC. Dodge Challenger, Dodge Charger and their trade dress are used under license by Ubisoft. © Chrysler Group LLC 2010.The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini vehicles are used under licence from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy.The MINI logo, the MINI wordmark, and the MINI model designations are trademarks of BMW AG and are used under License.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (}{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1500 Ft

Reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

ISSN 1217-6389

A különszám támogatói:

PlayON! www.playON.hu

UBISOFT

FRANCIA FORRADALOM JÁTÉKBAN ÉS A VILÁGBAN!

Minden korszaknak, minden évtizednek megvannak a maga meghatározó piaci szereplői. A kilencvenes években még a LucasArts, a Micoprose és az SSI neve hallatán kaptuk fel a fejünket, mostanra viszont mintha nem is létezne több 3-4 nagyobb kiadónál. Az már csak egy kellemes adalék, hogy ebből a papíron a harmadik legnagyobb Európából származik, méghozzá az emberi kultúra egyik központjából, Párizsból – innen építette fel birodalmát az a Ubisoft, amely harminc éve még csak egyszerű szoftverkalmár volt, mostanra viszont a videojáték-fejlesztés uralkodóinak körébe emelkedett. Nincs még egy olyan vállalat a világon, amely ennyire sok országban, ilyen sok kontinensen lenne jelen, amely ennyire sok embert állítana rá csupán egyetlen sorozatra.

A Ubisoft az ezredforduló idején mintha nem találta volna a helyét, de az Xbox 360 megjelenésével párhuzamosan már sikerült rálelnie a saját útjára, és azóta is azt követi. Sikerrel: az Assassin's Creed legalább olyan alapvetéssé vált a nem játékosok között is, mint a Mario vagy a Call of Duty. Világok építője, amely erőforrásait, bevételeit saját játékai jobbá tételére forgatja vissza, és mer új dolgokba vágni. Fejlesztői 2014-ben a jövőt álmodták meg a remek Watch Dogsszal, ezen év őszén pedig az emberiség történelmének egyik meghatározó pillanatát, a francia forradalmat és annak forrongó központját építik újra, eseményről eseményre, utcáról utcára, házról házra. És közben kalandoznak a Himalája lábánál, végigautóznak az egész Egyesült Államokon, készülnek kiirtani New York lakosságát, és megpróbálnak betörni a kompetitív shooterek világába.

A Ubisoft monumentális vállalkozás, amelyről nemhogy oldalakat lehet írni, de komplett magazint is – mi pont ezt tettük. Nem volt könnyű, hiszen közben a több mint két évtizedes PC Guru magazint is istápolnunk kellett, de megérte a rengeteg extra munkát, a túlórákat és az éjszakázásokat, mert a Ubisoft 2014-re és 2015-re is olyan játékokkal készül, melyekkel milliók, így mi magunk is rengeteg időt töltünk majd. Lövöldözünk, kalandozunk, felfedezünk – és már alig várjuk őket.

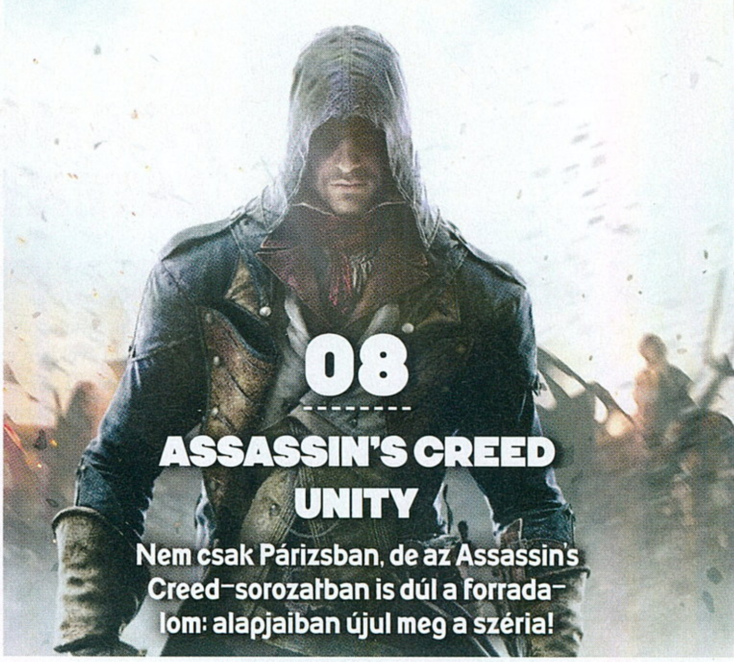
Egy ilyen gazdag és tartalmas kínálatot persze nem könnyű sem átlátni, sem megismerni, így reméljük, hogy ez a félszáz oldal pont megfelelő lesz, hogy ti is lássátok, miért lehet rajongani a Ubisoftért és a Ubisoft játékaiért. Azért, hogy az ajánlat még kecsegtetőbb legyen, két nagy meglepetéssel is készültünk. Egyrészt a lap mellé megkapjátok az Assassin's Creed-sorozat egyik meghatározó epizódját, az Ezio-trilógiát lezáró Revelationst – amely így olcsóbb, mint valaha, és még egy újság is jár mellé! –, másrészt egy bónuszkódot, amit a kifejezetten addiktív és ingyenes Anno Online-on belül válthattok be extra aranyra. Nincs is más hátra, olvasásra, játékra fel!

wilson

PC GURU SHOW!

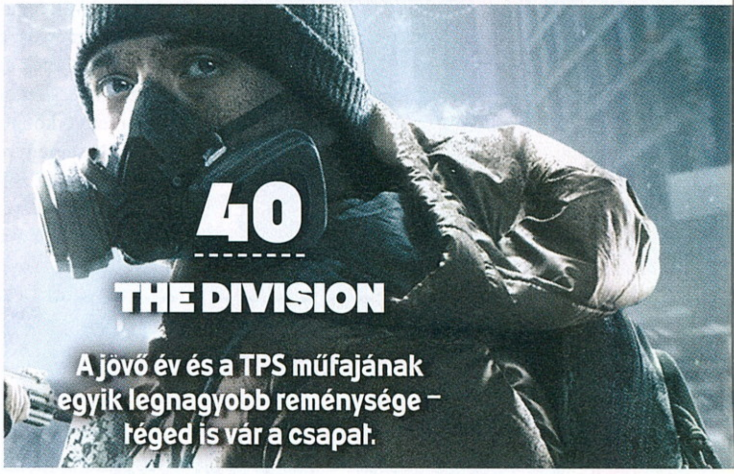
A PECSÉT HELYE

Az újság egyszeri megvásárlása egy fő belépésére jogosít, abban az esetben, ha a rendezvénylátogató elfogadja a rendezvényszervező által megszabott feltételeket, és tudomásul veszi, hogy köteles betartani a rendezvény helyszínének házirendjét, valamint a biztonsági előírásokat. A rendezvényt mindenki csak saját felelősségére látogathatja. A rendezvény területére tilos behozni bármilyen ételt, italt, üveget, palackot, esernyőt, szúró-, vágó-, robbanóeszközt, láncot, illetve más, a rendező által veszélyesnek ítélt tárgyat. Alkoholos vagy kábítószeres befolyásoltság alatt álló személy a rendezvényt nem látogathatja. A rendező a rendezvény elmaradása esetén köteles a nyilvánosságot azonnal tájékoztatni. A rendezvény általános szerződési feltételeiről a továbbiakban a honlapunkon (www.pcguru.hu), valamint a 2014/02-es, PC Guru Ubisoft különszámunkban tájékoztatjuk a résztvevőket. A 2014/02-es különszámvásárló a 2014/02 különszám megvásárlásával, a jogosulatlan résztvevő a rendezvényen történő jogosulatlan részvétel megkezdésével a jelen ÁSZF-et magára nézve kötelezőnek elfogadja. Erről a körülményről a különszámvásárló a különszámban, valamint a www.pcguru.hu weboldalon tud tájékozódni. A rendezvényt mindenki saját felelősségére látogathatja, a rendezvény rendezője a rendezvény alatti el nem hárítható külső tényezők által okozott károkért semmilyen felelősséget nem vállal. Adott rendezvény programok és a rendező által nyújtott szolgáltatások összességét jelenti, a rendezvényeken elérhető konkrét programok és szolgáltatások tartalmát és mennyiségét a rendező alakítja ki. A rendező mindenkor törekszik az előzetesen kommunikált programok és szolgáltatások nyújtására, illetve ellehetetlenülés esetén a korábban kommunikált kieső program vagy szolgáltatás más programmal vagy szolgáltatással történő pótlására. Rendező fenntartja a jogot a meghirdetett rendezvények időpontjának, témájának és tematikájának előzetes módosítására. Rendező a módosításról a www.pcguru.hu oldalon tájékoztatót tesz közzé. A módosításból eredő többletköltségekért, károkért a rendező nem felelős. A rendezvényre kizárólag az arra kijelölt helyeken és időtartamban, kizárólag az arra feljogosított személyek jogosultak belépni. Belépéskor a rendezvényen résztvevő aláveti magát az adott rendezvényen alkalmazásra kerülő jogszerű beléptetési folyamatnak. A rendezvénylátogatók a rendezvény teljes ideje alatt segítségért fordulhatnak a rendezvényen kijelölt elsősegélynyújtó pontokon szolgálatot teljesítő személyzet tagjaihoz. Amennyiben a rendezvény látogatója vagy látogatói veszélyhelyzetet (például tűzeset) vagy baleseti veszélyforrást észlelnek, arról a rendezvényen biztonsági szolgálatot ellátó személyzet valamely tagját vagy tagjait azonnal kötelesek értesíteni. Rendező nem vállal felelősséget az elveszett vagy eltűnt tárgyakért. Bármilyen kérdés vagy kérés esetén a pénztárban tartózkodó kollégák és az infópultosok tudnak segíteni. A rendező nem felel a rendezvénylátogató által, az általános szerződési feltételekben foglaltakkal ellentétes magatartás miatt okozott sérülésekért és káreseményekért.



TARTALOM

05 TELJES JÁTÉK
06 UBISOFT TÖRTÉNELEM
08 ASSASSIN'S CREED: UNITY
14 ASSASSIN'S CREED: UNITY INTERJÚ
16 ASSASSIN'S CREED: ROUGE
20 ASSASSIN'S CREED: ROUGE INTERJÚ
22 THE CREW
26 THE CREW INTERJÚ
28 JUST DANCE 2015
30 FAR CRY 4
34 FAR CRY 4 INTERJÚ
36 SHAPE UP
38 TOM CLANCY'S GHOST RECON: PHANTOMS
39 ANNO ONLINE
39 MIGHT AND MAGIC DUEL OF CHAMPIONS
40 THE DIVISION
42 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE
44 PC GURU MAGAZIN AJÁNLÓ
46 PC GURU LINKFELHŐ



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Amikor az Assassin's Creed II-ben feltűnt a nagyszájú Ezio, még csak nem is sejtettük, hogy nem csupán fiatalságának egyik legfontosabb eseményét kísérhetjük végig, de a komplett életét is: a Brotherhoodban még ereje teljében volt, a Revelationsben viszont búcsút intett.

Ezio Auditore Da Firenze egy olyan név, amit egyetlen Assassin's Creed rajongó se fog soha elfelejteni: az AC II, a Brotherhood és a Revelations főhőse szó szerint a szemünk előtt nőtt fel, és vált nőcsábász ifjúból előbb képzett asszaszinná, majd igazi veteránná, aki nem csupán megvédte a rendjét, de olyan magaslatokig juttatta, amire eddig még egyetlen utódja se volt képes. A PC Guru különszám teljes játéka históriájának utolsó fejezetét meséli el – a Revelations egy korszakot zárt le, és búcsút is intett szeretett hősünknek.

Az Assassin's Creed: Revelations csodálatos búcsú egy igazi legendától, és egy felejthetetlenül jó történettől.

MELLÉKVÁGÁNY

Mivel nem számozott epizódról van szó, ezért a Revelations nem is tekinthető forradalmi epizódnak, de nem is annak szánták, és ezt nem is várta el senki. A 2009-es AC-rész az azt megelőző években felvezetett történet lezárásának, Ezio búcsúlevelének készült, egy játéknak, amiben minden benne van, amit a korábbi Assassin's Creedek tudtak. A Revelations helyszíne ráadásul az a Konstantinápoly (mai nevén Isztambul), ahol videojáték még nem nagyon játszódott, annak ellenére, hogy a török település több hatalmas birodalom központja is volt az évszázadok során, és egykoron ez volt a legnagyobb és leggazdagabb európai város.

Élettel teli, hatalmas birodalom ez, amiért folyamatos harc folyik: a Revelationsben szó szerint kerületről kerületre kell visszafoglalni a templomosoktól a területet, akik foggal-körömmel ragaszkodnak az utcák és házak labirintusához. A macska-egér játék ostromokban és a tower defense zsánert idéző városvédésben csúcsosodik ki; remek kis harc ez, ami kiváló motivációt ad arra is, hogy Konstantinápoly egyetlen szelete se maradjon felfedezetlenül, mert szó szerint minden sarkon lehet találni valamit. Legyen az mellékküldetés, elrejtett tárgy vagy gyűjtögetni való, a városban unatkozni egyszerűen lehetetlen, már csak azért is, mert minden sarkon újabb és újabb konfliktus vár ránk.

Az Assasin's Creed: Revelationsben a sorozat egyik legélvezetesebb, legváltozatosabb multiplayer módja található meg.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft
MŰFAJ
akció-kaland

INFO

Az Assassin's Creed: Revelations eredetileg 2011-ben jelent meg. Ez volt a sorozat negyedik fő epizódja, a 2010-es Brotherhood közvetlen folytatásaként zárva le az „Ezio-trilógiát".

STABAT MATER

Ezio persze egyáltalán nem magatehetetlen, sőt, idős kora ellenére ugyanannyira agilis, mint régen, ráadásul arzenáljába olyan új játékszer került, amivel komplett tömegeket tud eltüntetni. A bombákról van szó, melyeket magadnak kell összeraknod több tucat alapanyagot felhasználva: összesen 150-féle különféle robbanószerkezet készíthető el, és mindegyiknek teljesen más a hatása. Valamelyik csak elkábítja az ellenfeleket, más csak hátralöki őket, de akad olyan is, ahol a detonáció már halálos is lehet. És pont ez a változatosság, ez a mélység, na meg a kiváló hangulat és a méltó búcsú az, ami miatt a Revelations még mindig az AC-sorozat egyik meghatározó, kihagyhatatlan darabja. Ha kimaradt, pótold, ha megvolt, akkor pedig ismételj. Nem fogod megbánni!

TELJES JÁTÉK: BWEBXJ52YO5JJERPOH8B

ANNO ONLINE: C1A7SE6GIEK3YSM59R0S

A kódok a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használhatók fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunk a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

KIADÓI HISTÓRIA

UBISOFT™

[ÍRTA: WILSON] **Kilencezernél is többen dolgoznak neki, harmincnál is több stúdiója van, mégis „csak" a harmadik legnagyobb – ki az? Természetesen a Ubisoft, napjaink és minden idők egyik legmeghatározóbb videojáték-kiadója és -fejlesztője, amely lassan 30 éve űzi az ipart.**

Montreuil neve elsősorban csak a franciáknak mond valamit: ez Párizs harmadik legnépesebb kerülete, 6,6 kilométerre a városközponttól. Itt székel az a Ubisoft, amely a multikulturalitás szótári definíciója is lehetne, hiszen nem nagyon van még egy olyan nagyvállalat a világon, amely ennyire sok országban, ilyen sok kontinensen lenne jelen, mindenhol kihasználva a hely adottságait és tulajdonságait. A Ubisoft nevével összefuthatunk akár a szomszédos Romániában és Lengyelországban, a távol, Kanadában lévő Quebecben, vagy akár Szingapúrban is.

A Ubisoft neve mára egybeforrt a minőségi, tartalmas videojáték-sorozatok nevével. Ez nem kis érdem!

A SEMMIBŐL A CSÚCSRA

Történetük mégsem ott, hanem egy aprócska faluban, Carentoirban vette kezdetét, ahol 1986-ban az öt testvérből álló Guillemot-család úgy döntött, beszáll az ekkoriban még csak formálódó modern videojáték-iparba. A családi vállalkozást a Ubisoftot mind a mai napig irányító Yves Guillemot indította útjára, disztribúciós szerződéseket kötve az Electronic Artsszal, a MicroProse-zal és a Sierra On-Line-nal: ennek értelmében a Ubisoft hozta be az országba a kiadók termékeit. A cég már az első évben rohamos növekedésnek indult, az évtized végére az Egyesült Államokban, az Egyesült Királyságban és Németországban is megvetették a lábukat, és ez az elsöprő siker vezetett odáig, hogy a Ubisoft szintet lépjen: saját játékokat akartak gyártani.

A vállalat alulról építkezett: ahelyett, hogy elkezdett volna másokat felvásárolni, inkább a saját dolgozóit képezte át belsős oktatóprogramokkal. 1994-ben a Ubisoft akkori és jelenlegi székhelyén, Montreuil-ben nyílt meg az első saját stúdió, bár a teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy házon belül már jóval ezelőtt is készítettek videojátékot – a legelső az 1989-es Zombi volt. A kezdeményezés első igazi, mindenki által ismert gyümölcse mégis sokkal később, 1995-ben ért be a Rayman megjelenésével: a Ubisoft Montpellier és a Ubisoft Milan ugyan új műfajt nem teremtett, de a Rayman mind a mai napig a platformjátékok egyik alaptétele, amely egyben el is indította a később legendássá váló, borzasztóan fiatal Michel Ancel

A kiadó első logója
Üvölt a nyolcvanas évek hangulata a Ubisoft legelső logójáról: 1986-ban ez szerepelt az Európában kiadott játékok dobozának egy részén.

Az UBI az uborkában
A kiadó nevében szereplő UBI a "Union des Bretons" rövidítése, ami magyaru független bretagne-iak szövetségét jelenti.

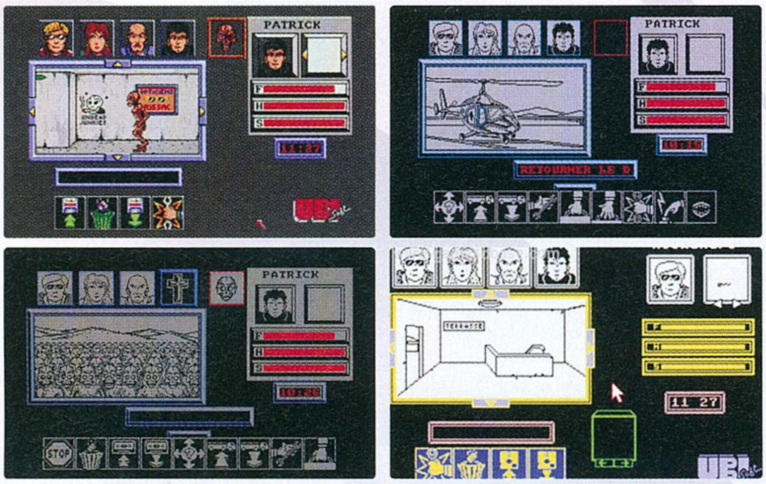
Játékok könyv formájában
A legtöbb Ubisoft-világ nincs videojátékra korlátozva, több Assassin's Creed és Watch Dogs könyv is megjelent már.

karrierjét, és persze a vállalat robbanásszerű fejlődését. Ehhez persze az is kellett, hogy 1996-ban a cég a tőzsdére vonuljon. A részvények iránti kereslet 256-szor nagyobb volt, mint a készlet, így több mint sikeresnek volt mondható az, mikor a Ubisoft nyílt részvénytársasággá vált.

ÚT A SIKERHEZ

A Ubisoft stratégiája már a kezdetekkor is az volt, amit ma is követ: tehetségek kitermelése, belsős stúdióhálózat felépítése, sorozatok megalapozása, a befolyt haszon folyamatos visszaforgatása. Volt is miből, volt is hova: a kilencvenes évek végén a Ubisoft a kínai modellt látva rájött arra, hogy csak úgy biztosíthatja a jövőjét, ha halad a korral, és egyre több erőforrást fektet az online játékokba. Felkarolták az Uru-kalandjátékot és a The Matrix Online-t, átvették az EverQuest európai üzemeltetését a Sonytól, ezzel párhuzamosan pedig elkezdtek terjeszkedni kisebb-nagyobb kiadók és fejlesztők, illetve azok sorozatainak felvásárlásával. Így kerültek a vállalat birtokába olyan, az előző évtizedben még

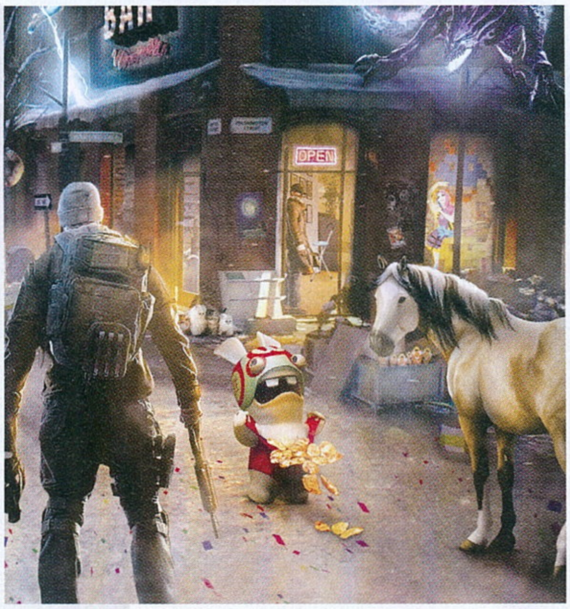
„This is where the magic happens", mondaná egy angolul beszélő, hiszen a képen a Ubisoft Montreal épülete látható: ők azok, akik a legnagyobb Ubisoft-játékokért felelnek.



A Ubisoft első teljesen saját fejlesztésű játéka az 1986-os Zombi, egy ikon alapú akció-kalandjáték volt, ahol négy hőst irányítva kellett életben maradni egy zombiktól hemzsegő plázában.

SZÁMHÁBORÚ

ALAPÍTÁS ÉVE: 1986
ALAPÍTÓ ÉS ELNÖK: Yves Guillemot
KÖZPONT: Montreuil-sous-Bois, Franciaország
STÚDIÓK: 29 (19 országban)
ALKALMAZOTTAK SZÁMA: 9200 (7800 fejlesztő)
A LEGSIKERESEBB SOROZATOK:
Assassin's Creed (77 millió),
Just Dance (50 millió),
Tom Clancy's Splinter Cell (31 millió),
Tom Clancy's Rainbow Six (26 millió),
Tom Clancy's Ghost Recon (25 millió),
Rayman (26 millió), Imagine (21 millió),
Prince of Persia (20 millió),
Far Cry (20 millió), Driver (19 millió)



meghatározó piaci szereplők, mint a Broderbund, a Mindscape vagy az SSI.

A Ubisoft legnagyobb fogását a Red Storm Entertainment jelentette; ezt a nevet talán mindenki ismeri, hiszen a legendás író, Tom Clancy brigádja volt, amely a Rainbow Six elkészítésével létrehozta a modern taktikai shooter műfaját, későbbi játékaival pedig még több műfajban is megvetette a lábát. A felvásárlással a Ubisoft így megszerezte Clancy univerzumát, és persze a nevét, ennek hála tudták 2002-ben elindítani az azóta több újjászületést is megélő Tom Clancy's Splinter Cell-szériát, vagy épp a Ghost Recont.

A Ubisoft 2003-ra elérte, amit mindig is akart: a videojáték-piac meghatározó szereplőjévé nőtte ki magát. Hogy ez mekkora eredmény, ahhoz elég csak arra gondolni, hogy a kilencvenes évek meghatározó kiadóiból hány maradt életben az ezredfordulóig, vagy azt követően – bizony nem sok, 2003-ra a Ubisoft viszont már 100 millió eladott játéknál járt, 2006-ban meghódította az új generációs konzolokat (PS3, X360), újabb országokban nyitott stúdiókat, divíziókat, hogy a terjeszkedés egy olyan modellben csúcsosodjon ki, ami szinte csak erre a vállalatra jellemző: a globális játékfejlesztésben.

Mert ugyan minden kiadó, minden fejlesztő alkalmaz szerződéses dolgozókat és cégeket, a játékokat tulajdonképpen darabokból építik fel, a dobozon lévő fejlesztőcsapat igazából az egész koordinációjáért és összerakásért felel, valahogy úgy, mint ahogy egy építési projektben is alvállalkozók végzik a tényleges munkát – ám a Ubisoft mindezt házon belül oldja meg. Ott van például az Assassin's Creed hajózós része, ami Szingapúrban született, és ott is csak egy prototípus volt, ami annyira jól sikerült, hogy végül az AC3 szerves részévé vált.

Az Assassin's Creed a legkiválóbb példája ennek a modellnek, a legutóbbi részeken már 8-9 Ubisoft-stúdió dolgozik főállásban, és mindegyik csak a játék egy adott részéért felel, így egy-egy „alvállalkozó" csak egy dolog fókuszál, nem kell felesleges dolgokra erőforrást pazarolni, ezért aztán párhuzamosan több Assassin's Creed is készülhet. Ez a magyarázata annak, miért tudnak évről évre ugyanolyan tartalmas, ugyanolyan színvonalas játékokat gyártani egy olyan műfajban, ahol rengeteg emberre, rengeteg pénzre és főleg rengeteg időre van szükség, mire elkészül egy játék. Mert nekünk, játékosoknak ugyan úgy tűnhet, hogy egy év alatt hajigálnak össze valamit, miközben a valóság egyáltalán nem ez: az Assassin's Creed: Unity például már több mint négy éve készül.

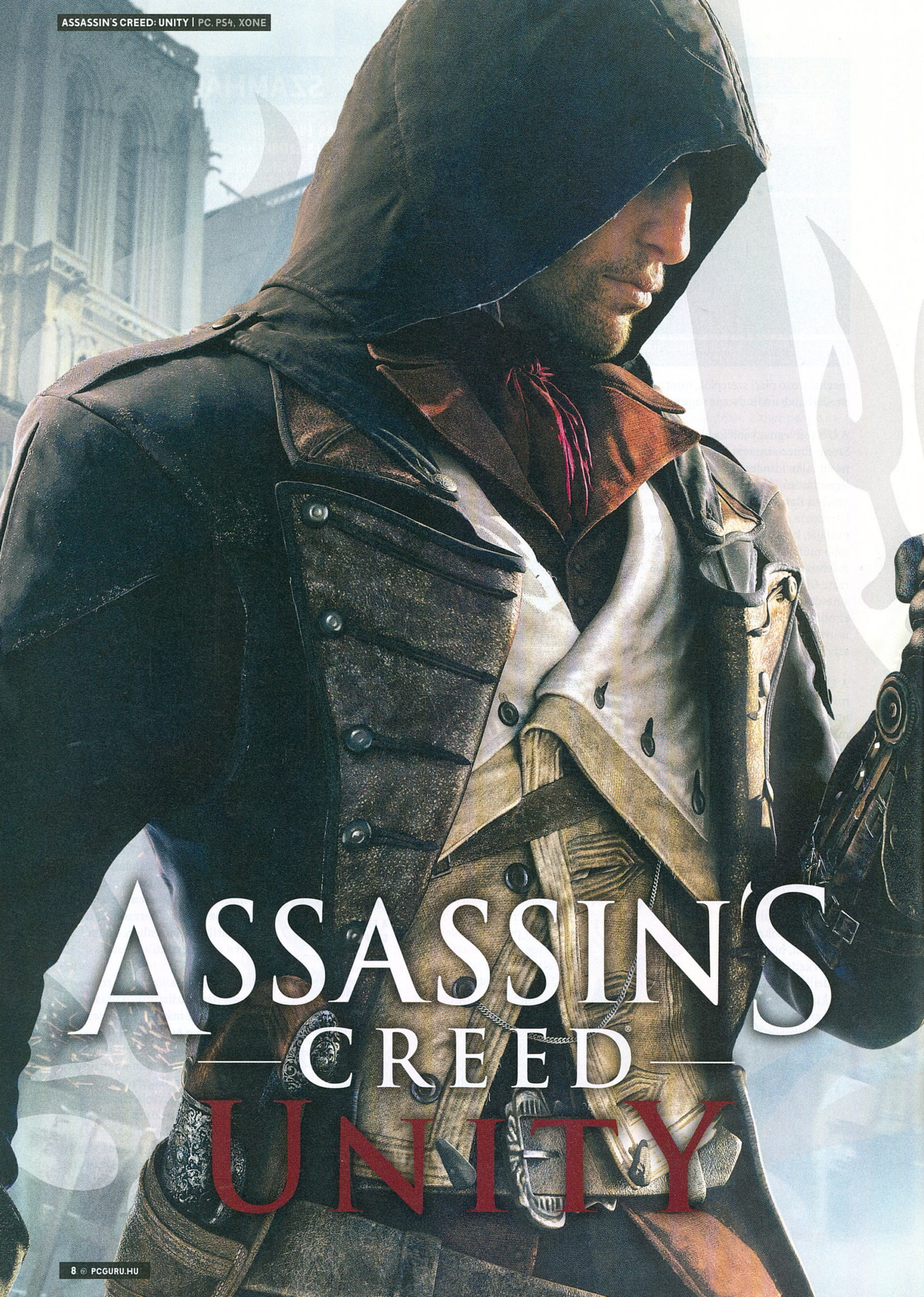
ELŐRE AZ ONLINE-BA

A Ubisoft mára sokkal több, mint a világ harmadik legnagyobb kiadója: monumentális játékokat gyárt, több sikeres sorozatot futtat párhuzamosan, minden létező platformon, szinte minden létező műfajban jelen van. Nem hagyta teljesen hátra a disztribútori gyökerét sem, hiszen a cég 2009-ben elindította a Uplayt, a saját digitális boltját és platformát, ahol más kiadók játékai is megvásárolhatók, de érdekelt a sorozat- és filmkészítésben, a képregényekben, gyakorlatilag mindenben, amiről a modern szórakoztatóipar szól.

És hogy mit hoz a jövő? Ezt természetesen nem tudhatjuk: az biztos, hogy a Ubisoft már lassan három évtizede állja a sarat, és eddig mindig képes fejlődni, változni, haladni a korral, és nem leragadni a múltban vagy a slágertermékeknél. A vállalat szakemberei mernek kísérletezni, mernek újat mutatni, mernek olyan játékokat is támogatni, amiket más nagy kiadó talán sohase karolna fel. Egyelőre semmi jel sem mutat arra, hogy miért ne találkozhatnánk a Ubisoft nevével évek múlva is: ez azért nem olyan rossz jövőkép, nem igaz? ◘

A SZUPERTITKOS CSAPAT

A Ubisoft párizsi központjában van egy csapat, amiről a játékosok 99%-a sohase hallott, pedig ez a névtelen brigád az összes Ubisoft-játékon dolgozik. A közel 70 főt számláló brigád egy szerkesztői team: kizárólag az a feladatuk, hogy támogassák a Ubisoft-divízióknál folyó fejlesztéseket, ötletekkel, menedzseléssel, legyen szó egy projekt elindításáról, az üzlet és a humán erőforrás koordinálásáról, vagy akár a befejezéshez közel elinduló tesztelésről. Az Assassin's Creed is nekik hála született meg: a sorozatot kiötlő Patrice Désilets egy, a team által neki ajándékozott könyv elolvasása után találta ki a játékot.


ASSASSIN'S
CREED
UNITY

[ÍRTA: WILSON] **Amikor az Assassin's Creed II megjelenése után kiderült, hogy az AC-széria átáll az évente kiadott epizódok modelljére, nem volt olyan ember a világban, aki ezt jó döntésnek vélte. Aztán kijött a Brotherhood, majd a Revelations, és úgy tűnt, hogy a Ubisoft szakijai nem beszéltek a levegőbe, mikor azt állították, a tempó nem fog a minőség rovására menni.**

Hiába azonban az egymás hegyén-hátán sorakozó bizonyítékok, még mindig nehéz ép ésszel felfogni, hogy miként kapunk minden évben ugyanannyira tartalmas, ugyanannyira minőségi Assassin's Creed-játékokat, még ha tudjuk is, hogy minden egyes epizódon több éven át dolgoznak, és a Ubisoft eget-földet megmozgat azért, hogy ezzel a menetrenddel sohase legyen baj. Cseppet sem egészséges, hogy egy több mint 7000 fejlesztőt (!) foglalkoztató istállónál a rendelkezésre álló emberek több mint fele egyetlen egy sorozaton dolgozik – hiszen ha egyszer vége szakad a sikernek, vajon mi ugrik be a helyére, ugye –, de ez minket, játékosokat igazából nem érdekel, főleg, ha olyan minőségi végeredményt kapunk, mint a kalózok témájának adaptációjában toronymagasan a legjobb teljesítményt nyújtó Black Flag, vagy az amerikai függetlenségi háború legfontosabb történéseit hitelesen, hihetetlenül hosszú játékidővel, egy valóságos élettörténettel bemutató Assassin's Creed III. De a forradalom még csak ezután jön – szó szerint.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal
MŰFAJ
akció-kaland

INFO

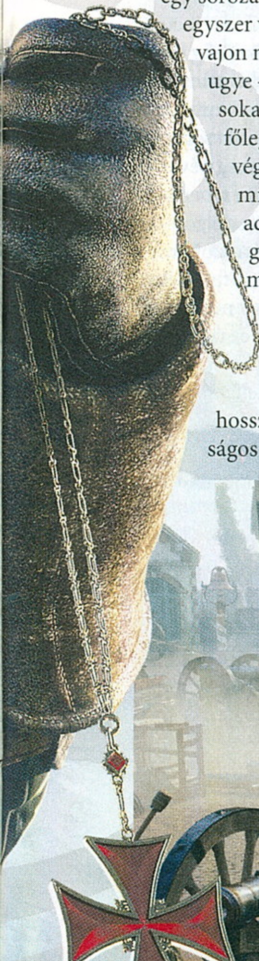
Az Assassin's Creed: Unity a 2014-es év „fő" Assassin's Creed-epizódja, amely kizárólag PC-re, PS4-re és Xbox One-ra jelenik meg. Előző generációs verziót nem terveznek belőle. A játék mind a Steamen, mind a Uplayen megvásárolható.

VIVE LA FRANCE!

Az, hogy a Unity neve mellett miért nincs szám, igazából annak furcsa, akik nem követik a híreket, azt ugyanis régóta tudni, hogy a Call of Dutyhoz hasonlóan az Assassin's Creed is leszámol a számozással. Egyrészt, mert nagyon bután nézne ki idővel egy 8-as vagy egy 14-es a játék neve mellett, másrészt mert így anélkül tudnak köztes epizódokat és mellékjátékokat gyártani, hogy azokat minden áron be kellene sorszámozni. Pedig a Unity esetében sokkal indokolhatóbb lenne a számozás, mint mondjuk a Black Flagnél, ahol azért a hajózáson kívül nem volt sok forradalmi újítás – itt viszont már maga a téma is az. A Unity ugyanis abban a korban játszódik, ami a történelemkönyvekben francia forradalom címszó alatt szerepel. Az 1789-ben kezdődött, és egészen 1799-ig, azaz kereken tíz éven át tartó konfliktus nem csupán Franciaország, de az egész világ képét átformálta.

Az Assassin's Creed: Unity végre elhozza azokat az újításokat, amikre már több AC-epizód óta várunk.

Az addigi rendszerrel elégedetlen lakosság az utcára vonult, hogy egyszer és mindenkorra leszámoljanak az ekkor már régóta működésképtelen monarchiával, a középkorból itt ragadt királyi rendszerrel, amely teljes anyagi csődbe hajszolta a francia birodalmat, és amelynek levét nem a hatalmon lévő nemesek és az őket támogató egyház itta meg, hanem a mélyszegénységbe taszított egyszerű emberek, akik így joggal adtak hangot elégedetlenségüknek... méghozzá fegyverrel.



Ahogy az Assassin's Creed III-ban, úgy itt is több alkalommal megfordulunk majd a fronton, testközelből élve át a háború szörnyűségeit. Vér, veríték és hullák: nem egy délutáni matiné.

Az új, minden eddiginél könyörtelenebb harcok miatt általában célszerűbb elmenekülni, mint fegyvert ragadni: a túlerőt sokkal nehezebb legyőzni, mint valaha.

ESZELŐS HAJSZA

Ebbe a viharos, az egykori uralkodókat szó szerint kivégző korszakba csöppenünk a Unityben – fontos azonban tudni, hogy mint az Assassin's Creed III-ban, úgy itt se fogjuk újraírni a történelmet, mivel az csak keretet ad, egyfajta hátteret, ahol a sorozat fiktív konfliktusa a templomosok és az asszaszinok háborújáról lejátszódhat. Ehhez persze új főszereplő is dukál, Arno Dorian, egy francia születésű ifjú, akinek már a gyerekkora sem volt mindennapi. Asszaszin apját a templomosok vezére, a Grand Master ölte meg, aki a fiút ellenfele iránt érzett tiszteletből a sajátjaként nevelte fel, eltitkolva saját templomos múltját, megpróbálva megkímélni mind Arnót, mind saját lányát, Elise-t az évszázados konfliktustól. Ám a Grand Master pár évvel később rejtélyes körülmények között a fűbe harap, a gaztettel pedig magát Arnót vádolják meg, aki a bosszúvágy és a bűntudat között vergődve, immáron az asszaszinok rendjének tagjaként vág neki a teljesíthetetlennek tűnő feladatnak: hogy ne csak a saját nevét mossa tisztára, de megtalálja az igazi elkövetőket is.

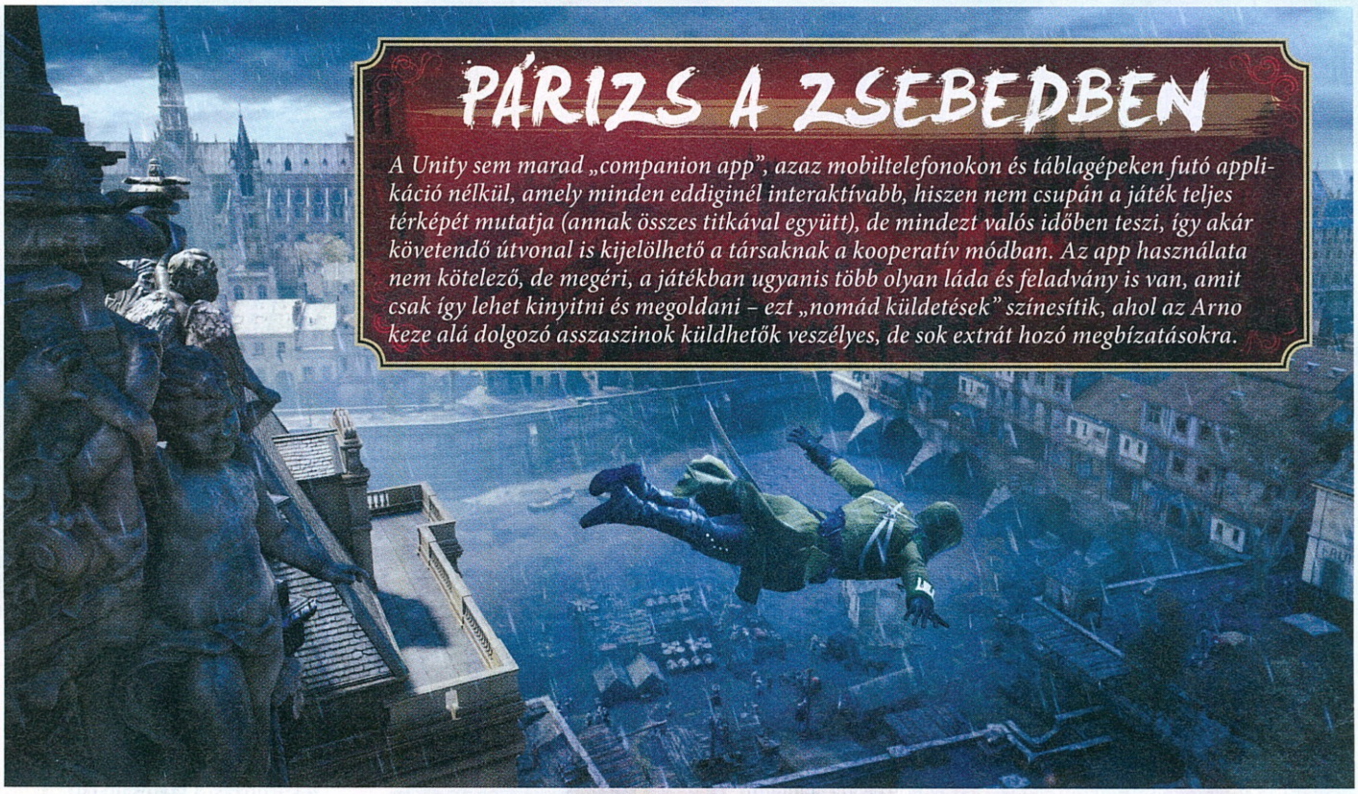
A feladat persze békeidőben sem lenne egyszerű, de mikor az egész ország és különösen Párizs forradalmi lázban ég és lángokban áll, magasba nyúló házai között embereket lincselnek meg, főterein nemeseket küldenek guillotine alá, a hatalomhoz görcsösen ragaszkodó királyi ház pedig a tömeggyilkosságoktól se riad vissza, na, ott aztán nem egyszerű dolog nyomok után kutatni.

Ebből a leírásból talán már kitalálható volt, hogy a helyszín ezúttal ismét egyetlen város, méghozzá az a Párizs, ahová a világon szinte mindenki el akar jutni. Első hallásra ez talán visszalépésnek tűnhet az AC III erdőkkel, mezőkkel, mocsarakkal megtűzdelt Amerikája vagy a Black Flag gigantikus szigetvilága után, de Párizs nem éppen egy aprócska település, a Ubisoft pedig volt olyan bátor vagy őrült, hogy szó szerint eredeti méreteiben modellezze le szinte az egészet. Vagyis ami az életben is 70 méter magas – és ennek a Notre Dame tökéletesen megfelel –, az a játékban is akkora. Utóbbin mérhető le leginkább az az elkötelezettség és maximalizmus, ami a több mint fél tucat csapatból (!) álló Unity-brigádot hajtja: a híres székesegyház modellezése több mint egy éven át tartott. Igen, tényleg volt ember, aki egy teljes esztendőn át azon dolgozott, hogy minden aprócska szobor, minden kiszögellés, minden festmény pontosan ott legyen, és úgy nézzen ki, mint a való életben. És ez csak egy épület egy történelmi helyszínekkel alaposan megtűzdelt városban!

Párizs maga a méretet tekintve ráadásul nagyobb, mintha összeillesztenénk a Black Flag összes szárazföldi részét. Összesen hét, egymástól

FÜR ELISE

A Unity második cinematic trailerében szerepelt egy vörös hajú templomoshölgy, akiről azonnal megindultak a találgatások. Elise nem Arno húga vagy nővére: együtt nőttek fel, de külön úton vágtak neki az életnek, és a sors fintora alakította úgy, hogy szerelembe estek, annak ellenére, hogy Arno asszaszinként, Elise pedig templomosként keresi a mindennapi kenyerét. Hiába szerelmesek fülig egymásba, a kettejük között húzódó szakadékot csak elmélyíti az, hogy Elise-t a bosszú, Arnót viszont a megváltás reménye hajtja.



PÁRIZS A ZSEBEDBEN

A Unity sem marad „companion app", azaz mobiltelefonokon és táblagépeken futó applikáció nélkül, amely minden eddiginél interaktívabb, hiszen nem csupán a játék teljes térképét mutatja (annak összes titkával együtt), de mindezt valós időben teszi, így akár követendő útvonal is kijelölhető a társaknak a kooperatív módban. Az app használata nem kötelező, de megéri, a játékban ugyanis több olyan láda és feladvány is van, amit csak így lehet kinyitni és megoldani – ezt „nomád küldetések" színesítik, ahol az Arno keze alá dolgozó asszaszinok küldhetők veszélyes, de sok extrát hozó megbízatásokra.

mind a külsőségeket, mind a lehetőségeket tekintve gyökeresen eltérő kerületet kapunk, méghozzá olyan megvalósításban, mint korábban még soha. Van a városnak ugyanis egy olyan része, ahová mind a mai napig csak kevesen merészkedhetnek le: a hatalmas csatornahálózat, amely keresztül-kasul behálózza a teljes települést a föld alatt. A csatorna persze nem a legbarátságosabb hely, ezernyi alagútjában nem csupán patkányok tanyáznak, de az alvilág söpredéke is: zsebtolvajok, gyilkosok, köztörvényes bűnözők és valóságos bűnszövetkezetet vezető gonosztevők, akik a lehető legtöbbet profitálnak a felszín fölött zajló konfliktusból.

Párizs a sorozat történetének egyik legkiválóbb és egyben leglátványosabb helyszíne. Dugig van tömve tartalommal!

Így aki amiatt félt volna, hogy a visszatérés az egyetlen város modelljéhez visszalépés, megnyugodhat: a Unity egész egyszerűen gigantikus, különösen, ha számításba vesszük, hogy nem csupán a föld felett és az alatt kalandozhatunk, de a sorozat történetében először az épületekben is. Persze nem lehet mindenhová bemenni (ám nem is vagyunk kizárólag a monumentális, történelmi jelentőségű építményekre korlátozva, mert egy teljesen átlagos házba is benyithatunk), de akkor is nagyon itt volt már az ideje annak, hogy kibővüljön a játéktér.

És hogy mi értelme van ennek? Egyrészt, mert így minden eddiginél több küldetés vár Arnóra és a játékosokra, másrészt mert a házaknak taktikai jelentősége is van, hiszen menekülés közben is használhatók. Arno mozgásrepertoárja hihetetlenül durván kibővül. Egyrészt sokkal életszerűbben mozog, mint valaha: kitolja a karját, nekitámaszkodik a falaknak, lecsúszkál a meredek háztetőkön, vagy az egyes elemek között galoppozik, de akár a nyitott ablakokon is behuppanhat és sprintelhet tovább a következő kijárat felé, anélkül, hogy akár minimálisan is veszítene a lendületéből. Ez persze csak úgy valósulhatott meg, hogy a Ubisoft brigádja az alapoktól tépte fel és írta újra a parkour-rendszert, megoldva egy, a sorozatot a legelső rész óta kínzó problémát, nevezetesen a lefelé közlekedést. Felfelé menni mindig is villámgyorsan lehetett, főhőseink természetesen módon ragadták meg a kiszögelléseket, gond nélkül jutva fel a legmagasabb épületek tetejére is, de onnét általában csak egy látványos, ám cseppet sem életszerű ugrással kerülhettek le. Bár ez, mint lehetőség most is megmaradt, végre a visszafelé mászás is elérhető, hiszen Arno épp olyan kecsesen és sebesen tud a föld felé araszolni, mint attól eltávolodni. Hogy ez igazából milyen forradalmi újítást is jelent, azt elsősorban azok tudják értékelni és értelmezni, akik már régóta nyüstölik a szériát, a többiek maximum csak értetlenkedhetnek, hogy ehhez miért kellett fél tucatnál is több AC-játék.

ÚJ KEZEKBEN A SOROZAT!

Habár az Assassin's Creed-játékok fejlesztése eddig is kollektív feladat volt (mostanra már 8-9 Ubisoft stúdió dolgozik egyetlen epizódon), de ezt mindig egy központ, a montreali fő csapat fogta össze. Eddig: a Ubisoft 2014 nyarán bejelentette, hogy a következő fő Assassin's Creed felelőssége már a Ubisoft Quebec kezében van. A több mint 350 főt foglalkoztató kanadai team eddig is bedolgozott a szériába (például ők követték el az AC III tanyafejlesztési részét, és a Black Flag Hideout-rendszerét), de önálló játékot még nem állt módjukban készíteni. Sok sikert – várjuk a végeredményt!

Nostradamus feladványai pokolian nehezek, hiába állnak egy-két mondatból: akár fél órát, vagy annál is többet lehet kóvályogni, mire az ember rájön, mit kell keresnie!

KARD KI KARD

Gyakorlatilag pontosan ugyanez mondható el a Unity másik sarkalatos

pontjáról, a harcrendszerről, hiszen a mászáshoz hasonlóan ez is egy olyan dolog volt, ami már az Assassin's Creed II óta szinte változatlan formában létezett. Rendben, kisebb-nagyobb újítások fel-felbukkantak (elsősorban új fegyverek, mint például az íj- vagy pisztolyhasználat), de egyik sem volt annyira drasztikus, mint amivel a Unity állt elő. Felejts el majdnem mindent, amit eddig az Assassin's Creedek csatáiról tudtál, főleg, ha egy percnél tovább szeretnél életben maradni! Azt mondani, hogy a Unity harcai nehezek, igazából csak minimálisan fedi a valóságot: a „könyörtelenebb" talán jobb jelző. Bár az alapok megmaradtak, vagyis most is mindig egy kisebb tömeggel kell megküzdeni, minden más változott. A legdurvább különbség az egygombos gyilkosságok eltüntetése: eddig úgy lehetett a legrövidebbre zárni a párbajokat, ha az ember kivárta a megfelelő pillanatot, ellentámadásba lendült, és egyetlen szúrással elintézte az aktuális ellenfelét.

Na, erre többé már nincs lehetőség, szinte rétegről rétegre kell lehámozni a másik védelmét, mintha egy hagyma közepéig kellene eljutni. Ez a kihívás cseppet sem könnyű, Arnót minden irányból, folyamatosan érik a szúrási kísérletek, és már 3-4 kardcsapás is elég ahhoz, hogy minden életerejét elveszítse és átköltözzön a túlvilágra, így a legtöbbször lényegesen kifizetődőbb elmenekülni és elbújni, mint kardot ragadni. Ezt segíti a Splinter Cell-sorozatból kölcsönvett „last known position" rendszer: az ellenfelek megjegyzik, hol látták Arnót utoljára (ezt egy sziluett jelzi), és ott próbálnak a nyomára bukkanni. Ha sikerül észrevétlenül maradni bizonyos ideig, akkor el lehet kerülni a konfrontációt, de egy olyan városban, ahol szinte minden sarkon fegyveres őrök állnak, nos, ez nem éppen egyszerű feladat.

Arno persze fel van szerelve ehhez: a Unityben ez nem csupán új fegyvereket és eszközöket (mint például a többfajta gránát) jelent, de egy teljesen újragondolt karakterépítést is, melyhez a mintát a szerepjátékok adták; megijedni nem kell, nem lesz sem karakterlap, sem kockadobás. Arról van csupán szó, hogy a korábban alapfelszereltségnek számító, vagy a történet bizonyos pontjain átadott képességeket most már „meg kell vásárolni", illetve Arno maga is felöltöztethető. Utóbbi teljesen adja magát, a különféle ruházatok – kabát, csuklya, nadrág vagy épp cipő – különféle extrákat adnak, az olyan egyszerű dolgoktól kezdve, mint a bizonyos sérülésekkel szembeni jobb ellenállás vagy a tömegbe olvadás idejének lerövidítése, egészen azokig a módosítókig, melyeket pont a képességekkel lehet erősíteni. Ilyen mondjuk a multiplayerből átemelt álcázás,

melynek révén rövid ideig Arno akár őrnek vagy szimpla járókelőnek is beöltözhet. Lényegében négy főbb kategóriára oszlanak a megnyitható tulajdonságok: erősíthető a kardozás, a távolsági harc, a lopakodás, és az olyan alapvető tulajdonságok, mint az életerő. Az ehhez szükséges pontokat elsősorban a megoldott megbízások adják, így motiválva minket arra, hogy ne csupán a történetet legyen érdemes felgöngyölíteni, de az ezernyi mellékküldetést is.

Jelen esetben az ezernyi egyáltalán nem túlzás: a Unity messze a sorozat történetének legtartalmasabb, legmonumentálisabb epizódja. Az egy dolog, hogy visszatérnek az olyan alapfelszereltségnek számító mellékfeladatok, mint a ládanyitogatás vagy az elrejtett tárgyak megtalálása, illetve a központonként funkcionáló épület felfejlesztése, de ezt sikerült

A Batman: Arkham-játékokra emlékeztető gyilkossági ügyek fantasztikusan feldobják a játékmenetet, hiszen teljesen más megközelítést igényelnek, mint bármelyik másik küldetéstípus.

EXTRA TARTALOM

Az eddigi Assassin's Creed-játékok mellé szánt Season Passok megvásárlásával már megszokhattuk, hogy mindig új fejezetet kapunk a történethez, de a Unity esetében a Ubisoft minden eddiginél többet ad. A Dead Kings néven futó kampány sok meglepetést ugyan nem tartogat – Arno Saint Denis városában és az alatta meghúzódó csatornarendszerben keresi a francia királyok legféltettebb titkát –, ahogy a fő történetben is használható 30 új tárgy és az ehhez csapott három extra küldetés sem. De akkor mi a meglepetés? Az Assassin's Creed Chronicles: China, egy oldalnézetes AC-játék, amely 1526-ba, Kínába kalauzol, egy női asszaszinnal a főszerepben, akit maga Ezio Auditore képzett ki! Új küldetések, új fegyverek, nyolc órányi extra tartalom és egy bónuszjáték – mi ez, ha nem az eddigi legjobb Season Pass?

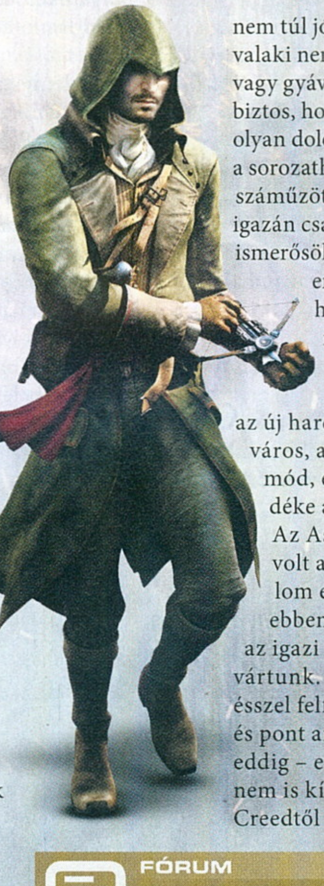
megfejelni a Batman: Arkham-játékokat idéző feladványrendszerrel (Nostradamus Enigma néven keresendők), melyek során mindig egyfajta mondókát kell értelmezni és annak nyomait követni, továbbá a „Murder Mystery" küldetéscsomaggal. Ennek keretében titokzatos gyilkosságokat kell kinyomozni, átvizsgálva a tetemet, megtalálva minden nyomot a bűntény helyszínén, kivallatva a tanúkat. Rá kell jönnünk, ki mond igazat vagy ki hazudik, melyik teória tűnik a leghitelesebbnek a bizonyítékok alapján, és aztán megvádolni valakit. Természetesen ez téves is lehet, amely nem csupán jóval kevesebb jutalommal jár, mint a sikeresen felgöngyölített ügy, de akár az igazi tettes is megúszhatja így, és egy teljesen ártatlan ember kerülhet a guillotine alá.

Ha PC-d van, akkor ezért megéri fejleszteni, de a Unity pontosan olyan játék, ami miatt konzolt is érdemes venni!

Még mindig nem elég? Akkor mi van, ha azt mondom, hogy minden főküldetést többféleképpen is meg lehet oldani? Úgy működik ez, mint a legnépszerűbb lopakodós játékokban: akár a Thief, a Dishonored vagy a Hitman esetében, itt is minden feladatnak és helyszínnek több nyitja van. A Notre Dame épületébe például vagy ötféleképpen lehet bejutni: nyoma sincs az AC-sorozatra eddig jellemző linearitásnak, a döntés illúziójának, itt tényleg te magad választod ki, hogy hogyan, milyen eszközökkel éred el az eléd tárt célt. A történet egy pontján a székesegyházban, a mise közepén kell meggyilkolnod egy nemest, több tanú szeme láttára. Berontasz a főkapun, és megpróbálod nyers erővel? Ellopod az őrparancsnok kulcsát, beslisszolsz a hátsó bejáraton, és mondjuk megmérgezed a misebort? Esetleg megmászod az épületet, behatolsz egy ablakon, és lesből csapsz le? Mindegyik lehetőség létező, mindegyik működik: csak rajtad áll, melyiket választod... vagy esetleg a társaidon.

PÁROSBAN A VÁROSBAN

Nem, nem a gép szegődik melléd, hanem a legjobb barátod, a testvéred vagy egy tök ismeretlen alak az internetről: a sorozat történetében először végre van kooperatív játékmód! Ezek a missziók nem képezik a történet részét, és a világodba se invitálhatsz be másokat. A többszemélyes missziók előre rögzítettek, és mindegyik egy jól körülírt feladattal bíz meg. Néha egy épületbe kell bejutnod, máskor elintézned valakit, de az se ritka, hogy ki kell pucolnod egy komplett páncéltermet. A kooperatív küldetések 2-től 4 főig terjednek, és pont ugyanolyan asszaszinok társulnak hozzád, mind amilyen te magad vagy. Ők is bevethetik a phantom blade-nek hívott rejtett pengét, a pisztolyt, a kardot, a füstbombát vagy a kábítógránátot, de a csapatban mindenki rendelkezik egyedi, csak rá jellemző képességgel. Ez lehet a társak gyógyítása, gyorsabb mászás vagy épp több lőszer: igazából bármi, ami a teammunkát erősíti. A kooperatív mód persze egyáltalán nem könnyű, hiszen minél több az emberi játékos, annál több a hibázási lehetőség, és



nem túl jó érzés amiatt szívni, mert valaki nem hajlandó lopakodni, vagy gyáva, és eliszkol a csatából. Az biztos, hogy izgalmas, változatos, és olyan dolog, ami sokkal jobban illik a sorozathoz, mint a Unityben most száműzött kompetitív multiplayer, de igazán csak úgy élvezetes, ha a társak ismerősökből állnak, vagy olyan emberekből, akik hajlandók headset használatával folyamatosan kommunikálni.

Az igazság az, hogy hiába az új harcrendszer, a monumentális város, a fejlődés vagy a kooperatív mód, ez még mindig csak a töredéke annak, amit a Unity kínál. Az Assassin's Creed II óta nem volt annyi újítás és annyi tartalom egy AC-epizódban, mint ebben: ez az igazi forradalom, ez az igazi folytatás, amire oly régóta vártunk. Döbbenetesen szép, ép ésszel felfoghatatlanul tartalmas, és pont annyira hangulatos, mint eddig – ennél többet egyszerűen nem is kívánhatnánk egy Assassin's Creedtől sem.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/ac-unity

PÁRIZSBÓL, SZERETETTEL

[ÍRTA: WILSON] **Filmvilágból a videojátékokba: aki már az első Assassin's Creednél is ott volt, rengeteget tud a sorozatról, Vincent Pontbriand, a Unity producere pedig nemcsak ismeri, de imádja is a szériát, és örömmel válaszolta meg a kérdéseinket a Unityvel kapcsolatban.**

Hét játék és majdnem egy évtized kellett, mire végre egy olyan Assassin's Creed-játékot kaptunk, amely a francia forradalmat dolgozza fel. Miért kellett ennyit várnunk?

A helyszín és a témaválasztás folyamata mindig nagyon nehéz, de egyben piszkosul szórakoztató feladat. A lehetőségek száma gyakorlatilag határtalan: annyi mindent szeretnénk csinálni, hogy azt se tudjuk, hol kezdjük. Igyekszünk jó érveket felsorakoztatni, elkerülni az önismétlést, de azért vannak szempontok, amiket muszáj betartanunk: legalább egy-két nagyobb városi helyszínt kell tartalmaznia az adott történelmi kornak (hiszen ez az AC szíve és lelke) néhány fontosabb, széles tömegek által ismert épülettel, helyszínnel vagy eseménnyel. Persze ezek kézenfekvő dolgok, és ezért is volt már annyi éve a köztudatban a francia forradalom, mint lehetőség. A döntés már rég megszületett, jóval a Black Flag vagy akár a Revelations előtt, hiszen több mint négy évet áldoztunk a játékra. A francia forradalom ráadásul nagyon komplikált esemény volt: a király bebörtönzése és lefejezése, a politikai szálak és a többi. A célunk az volt, hogy az AC történetének legjobb urbánus környezetét hozzuk létre, hatalmas épületekkel, csatornákkal, katakombákkal, vagyis egy többrétegű, gigantikus világgal.

El tudnád mesélni, hogyan zajlik az AC építésének folyamata?

Van egy kisebb csoportnyi ember, akik az összes fejlesztést felügyelik – vezető, veterán AC-fejlesztők –, akiknek a fejében ott van a brand teljes jövője, aztán pedig van egy szerkesztőteam Párizsban, amelynek az a dolga, hogy a megfelelő mederben tartsa a fejlesztést. Furcsa ezt mondani, de „két és fél" központi csapatunk van, amelyek főállásban AC-játékokon dolgoznak (az összesen!), és nekik segítenek be a többi divíziók, akik a játék egy adott részén, moduljján tevékenykednek: a grafikusmotoron, a harcrendszeren, a parkour-részen, vagy mondjuk az olyan elemeken, mint a hajózás.

Már több mint fél tucat Assassin's Creed-játék jelent meg eddig. Szerinted már elérte azt a pontot a franchise, amikor az újoncok nem tudnak szimplán becsatlakozni, mert egyáltalán nem fogják érteni a történetet? Nem féltek attól, hogy túl régóta cipeltek magatokkal eseményeket, karaktereket, egy túlságosan terebélyes lore-t?

Kár is lenne tagadni, ez minden branddel megtörténik, már az első folytatás kiadását követően. Például a televíziós sorozatok is ezzel küzdenek: elkezdjem-e a Dextert, ha nem láttam a korábbi évadokat? Igyekszünk segíteni a kezdőknek, újra és újra elmagyarázva a játékelemeket és a fontosabb történéseket. Teljesen nem lehet megkerülni a problémát, de a megfelelő kommunikáció, a sok pozitív visszacsatolás segít abban, hogy ne legyen annyira rémisztő beleugrani a mélyvízbe.

A Black Flagben már elértétek azt a pontot, ahol a modern korban játszódó történeti szál teljesen a háttérbe tolódott. Gondoltatok már arra, hogy teljesen kihagyjátok, vagy ellenkezőleg, egy komplett játékot építetek rá?

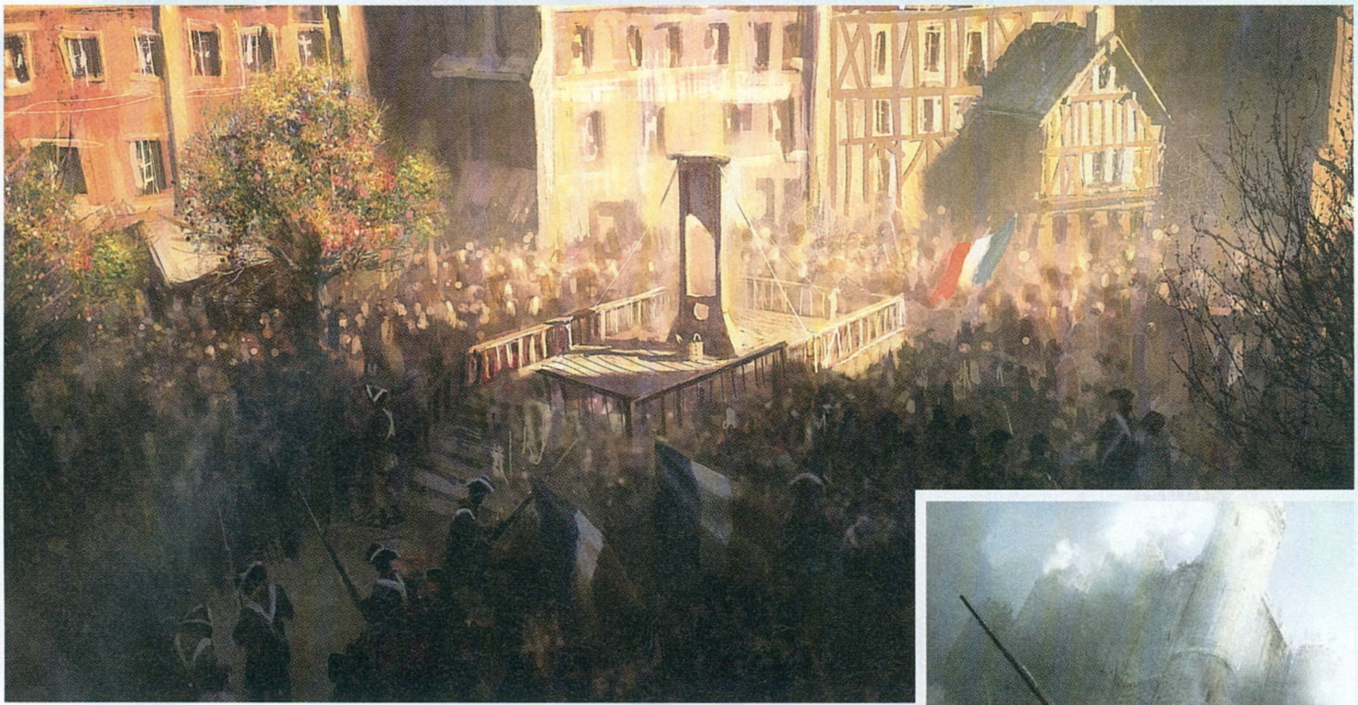
Igyekszünk megtartani az egyensúlyt a két párhuzamos világ között, de talán maguk a játékosok se tudják, hogy pontosan mit akarnak. Vannak, akik arra vágynak, hogy a Desmondhoz hasonló modern figurák szerepeljenek csak, és persze olyanok is, akik az egészet kipurgálnák. Olyan dolog ez, minthogy Lois Lane se fogja soha megtudni, hogy Clark Kent valójában Superman – még ha ez persze a képregényekben, sorozatokban, filmekben akár többször is előfordult –, mert így elveszik a misztikum. Nem hiszem, hogy valaha is drasztikusan változna a helyzet ezen a téren.

A francia forradalom egy olyan esemény, amit azért a legtöbben ismernek, már csak azért is, mert az iskolákban is tanítják a történetét. Mennyire igyekeztek hűek maradni a történelemhez?

Fontos éles határvonalat húzni: a helyszín, az időkeret tényleg a francia forradalom, de a játék nem erről szól, hanem a főszereplőről és a történetéről. El akarjuk kerülni a „Forrest Gump szituációt", mikor történelmi helyzetekbe kényszerítenek valakit, aki valójában ott se volt. A játékos motivációjának meg kell egyeznie a karakterével – egy időben váltok kezdőből tökéletes asszaszinná. A fikciós történetünk értelemszerűen fontosabb, mint az, hogy mi történt a valóságban.

Miről is szól pontosan ez a sztori?

Arno bosszújáról: válaszokat keres és megnyugvást azért, ami vele történt. A



helyzetet bonyolítja, hogy szerelme, Elise a templomosok oldalán áll, így az eltérő nézeteikből fakadó konfliktusok komoly bajokat fognak okozni. A történet három rétegből áll: a bosszúból, a szerelemből, és Arno asszaszinokhoz fűződő viszonyából. Arno egy piszkosul érdekes figura, aki kicsit hasonlít Ezióra, csak harciasabb nála.

Három Assassin's Creed készült el, mire multiplayer módja is lett a sorozatnak, de most ismét váltotok. Hogyan jött a kooperatív játék ötlete?

Őszintén szólva mindig is ezt akartuk, csak nem volt lehetséges. Már az alap multiplayer létrehozása is évekig tartott – ennek igazából egy oka van, az, hogy a motort úgy építettük fel, hogy az kizárólag a történetet támogassa. Az AC2 fejlesztése idején választottuk szét a szálakat, és láttunk neki a PvP-mód felépítésének. A macska-egér játék ugyan izgalmas volt, de sose volt interakció a nem játékos karakterekkel, és a legfőbb AC-elemeket se nagyon kellett használni. Az új generációs konzolok érkezése, a több éves fejlesztési idő, az újraépített motor együttesen gondoskodott arról, hogy végre megcsinálhassuk a kooperatív módot. Bár első látásra úgy tűnhet, hogy a Unity sok újítást nem hoz a játékmenetbe, valójában mindent lecseréltünk, újraírtunk a motorháztető alatt. Több százra emeltük az NPC-k számát, életszerűbb fizikát hoztunk a világba, kibővítettük a mozgáskultúrát, belső helyszíneket alkottunk – ezeket mind létre kellett hoznunk ahhoz, hogy létrejöhessen a kooperatív mód.

Végleg megváltok a PvP-módtól?

Ezt azért nem mondanám, a kompetitív multi egy elég komoly dolog, ahol például fontos az egyensúly, a tartalom. Döntenünk kellett, milyen irányba megyünk tovább, és most a kooperatív mód győzött. Nyitottabb, történetközpontúbb, barátságosabb, közelebb áll a széria rajongóihoz. Persze a PvP ezzel a technológiával működhet... szóval nem zárnék ki semmit.

A Unity Season Pass most nem csupán extra tartalmat kínál, de egy kompletten új játékot is. Ez hogy jött?

Nagylelkűek vagyunk! (nevet) Igazából annyi az egész, hogy szeretünk értéket adni a vevőknek. Ez elsősorban üzleti döntés volt.

Ezzel végleg kizártátok Kínát, mint helyszínt, vagy a jövőben lehet egy komplett AC-játék ebben a történelmi korban?

Akár, nem tudom, ha tudnám, se mondanám el! (nevet). Vannak képregényeink, játékaink, egy hatalmas rajongótáborunk. Próbálunk mindig új lehetőségeket találni, hogy mindenkinek kedvezzünk: oldalra görgetős AC-játékot eddig csak hordozható konzolon csináltunk, most megpróbáljuk „nagygépeken" is.

Tavaly új rekordot állítottatok be az egy évben kiadott Assassin-játékok mennyiségében. Nem féltek attól, hogy ez a túlkínálat vissza fog ütni?

Nem is tudom, mit mondjak, ez egy olyan veszély, amivel minden nagy franchise-nak meg kell küzdenie. Nekünk az a legfontosabb, hogy mindent a lehető legmagasabb színvonalon csináljunk, kiszolgáljuk a rajongókat, és sohase adjuk alább. Hiszen ők, a játékosok a legfontosabbak!

[ÍRTA: BATE] **Rengeteg kritika éri a Ubisoftot, amiért évente dob piacra újabb és újabb Assassin's Creed-játékokat – 2014-ben ráadásul nem is egyet kapunk, hanem rögtön kettőt. Lehet persze mondani, hogy csupán a rajongók pénzére fáj a foguk, de valójában arról van szó, hogy a francia cég igyekszik mindenki kedvében járni.**

Bár a PC-s játékosok nem szeretik ezt hallani, de a helyzet az, hogy a videojátékok piacának alakulását napjainkban egyértelműen a konzolok befolyásolják, és hiába készül rengeteg programból számítógépes port, a bevételek jelentős részét továbbra is a PlayStation- és Xbox-eladások hozzák, így a kiadók számára ezek az elsődleges platformok. A generációváltás viszont még jól bekavart a képletbe, mert bár játékos, fejlesztő és kiadó egyaránt örül az erősebb hardvernek, a képet azért erősen árnyalja, hogy míg PS4-ből és Xbox One-ból csak 20 millió található a háztartásokban, addig PS3-ból és X360-ból több mint 150 millió, és igen nagy ostobaság lenne, ha a játékoscégek ignorálnák a régi generáció tulajdonosait.

A Ubisoft előtt éppen ezért két lehetőség állt az Assassin's Creed folytatását illetően, és ők nem a könnyebbik megoldást választották. Mert járhatták volna azt az utat, mint a kiadók jelentős része, hogy olyan (az új generáció lehetőségeit valószínűleg ki sem használó) játékot készítenek, ami némi grafikai különbséggel elketyeg a régebbi és az új gépeken is. A franciák viszont nem így döntöttek, hanem az erőforrásaikat nem kímélve elkészítették az új generációs Unityt a tavaly megjelent masinákra, és e mellé nem feledkeztek meg az X360- és PS3-tulajokról sem. Nekik is összeraktak egy teljes értékű folytatást – ez a november 11-én megjelenő Assassin's Creed Rogue.

GOING ROGUE

A Rogue-ról sokáig nem lehetett tudni szinte semmit (csak azt, hogy készül), aztán a bejelentéskor azonnal kezdetét vette az immáron hagyományosnak tekinthető „rajongói" hőbörgés, hiszen már az első kedvcsináló videóból kiderült, hogy ezúttal egy asszaszinból lett templomos irányítására lesz lehetőség, név szerint az ír családból származó Shay Patrick Cormacére. Habár egy hangos kisebbség szerint szentségtörés, hogy az Assassin's Creed cím alatt az eddigi ellenfelek egyikét kommandírozhatjuk, igazából pont ez az új irány a Rogue egyik legizgalmasabb eleme, és nemcsak a ránk váró történet, de a játékmenet szempontjából is.

ASSASSIN'S CREED ROGUE

A folyóvidék messze a Rogue legszebb része, hiszen itt két, alapvetően teljesen különböző játékelem találkozik: a tengeri hajózás és a szárazföldi asszaszin, ez esetben templomos lét.

A sztori frontján azért érdekes ez a fordulat, mert az AC III-as Haytham rövidke belépőjét leszámítva eddig nem volt lehetőségünk templomosok bőrébe bújni, ráadásul a cselekmény a Black Flag és az Assassin's Creed III között játszódik, és össze is köti a két epizódot, jó pár fekete lyukat betömve. A kalandunk során olyan figurákkal kerülünk majd kapcsolatba, mint az emlegetett Haytham (Edward Kenway fia, és a harmadik rész főhősének apja), a Connort kiképző Achilles, de kapunk egy újabb adagot Benjamin Franklinből is, továbbá felbukkan Adewale, aki nemcsak a Black Flagban jutott fontos szerephez, de még saját kiegészítőt is kapott Freedom Cry címmel.

Ahogy annak idején Eziotól, most a Kenway családtól kell egyszer és mindenkorra (?) búcsút intenünk.

A történet nyitányában ugyan még elégedett asszaszinként szeljük a tengereket, ám egy bevetésünk meglehetősen gyalázatos irányt vesz, és az akció végeredményeként templomosok között találjuk magunkat. Új barátainkról aztán hamar kiderül, hogy egyáltalán nem olyan megveszekedettek, mint ahogy azt korábban gondoltuk (és tapasztaltuk több játékon keresztül).

BEST OF ASSASSIN'S CREED

A Ubisoft a Rogue-t illetően nem árul zsákbamacskát, nem próbálják sosem látott forradalomként eladni az új részt, hanem pont annak kommunikálják, ami: egy újabb, jól bevált elemekből építkező Assassin's Creed-epizódnak. Ezt a szerepet pedig tökéletesen be is töltheti a játék, hiszen a korábbi részek legjobb elemeit gyúrja össze: szabad hajókázást, felfedezést és gyűjtögetést a Black Flagből, New York városát a III-as számmal ellátott epizódból, és bevált, de sokak számára friss élményt nyújtó fegyvereket a Freedom Cry kiegészítőből.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft Sofia

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

Az Assassin's Creed: Rogue a Kenway-trilógia utolsó darabjaként jelenik meg, elmesélve, mi történt az Assassin's Creed III és az Assassin's Creed IV: Black Flag között. PS3-ra és Xbox 360-ra már 2014 novemberében, PC-re viszont csak valamikor 2015-ben jelenik meg. Kurrens generációs konzolokra egyelőre nincs betervezve.

Ám nemcsak felmelegített dolgokat kapunk, hanem újdonságokat is, hiszen megnyílik előttünk Halifax és Albany területe, behajózhatunk a folyóvidékre, és ezúttal bejárhatóvá válik az Atlanti-óceán északi része is, annak minden dermesztő csodájával. Jéghegyekkel, vízbe fagyott roncsokkal, fagyos búvóhelyekkel és az ilyen zord vidékeken honos faunával – ha tehát mindig is kíváncsi voltál, hogy mire mennél egy jegesmedve ellen, akkor itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy próbára tedd magad.

AZ ÉREM MÁSIK OLDALA

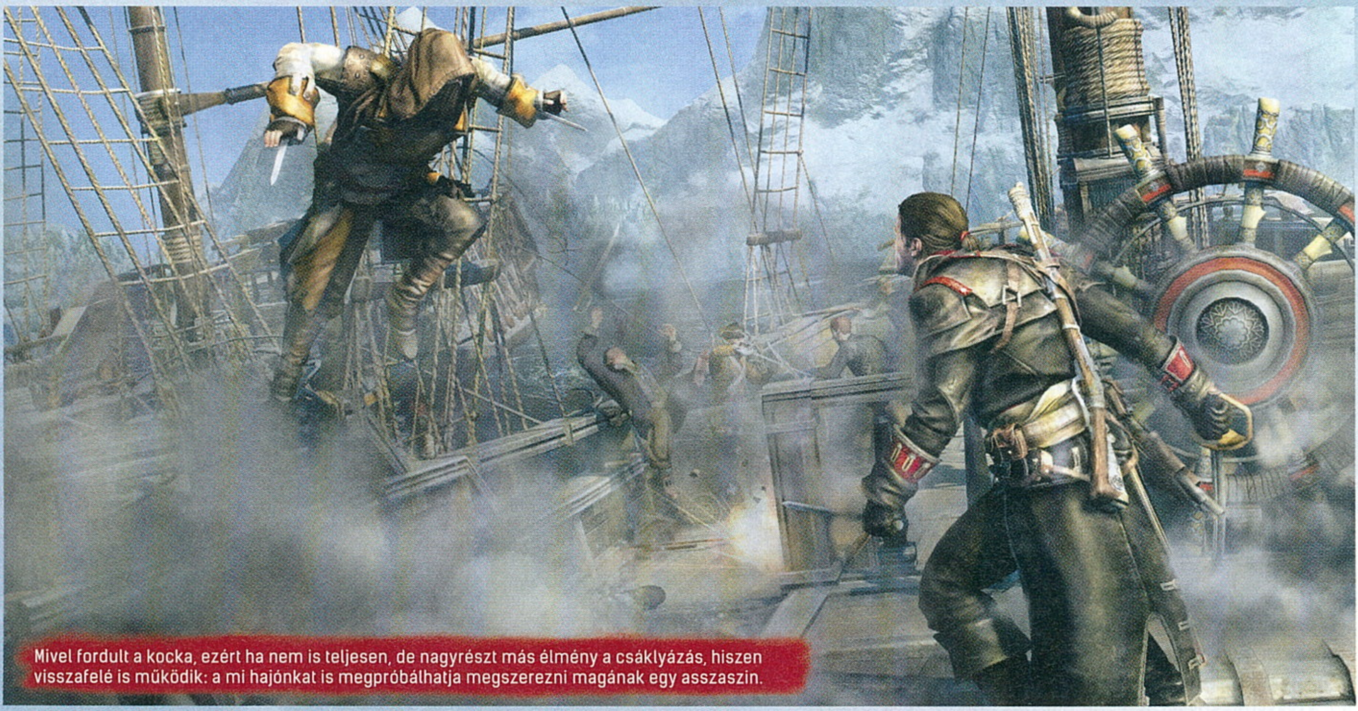
Persze a legérdekesebb rész mégis az, hogy a pálfordulást követően ezúttal templomosként, az asszaszinok ellenében kell küldetéseket megoldanunk (méghozzá úgy, hogy közben Haytham és Achilles is igyekszik

meggyőzni minket az igazáról). A játékmenet szempontjából ez forradalmi előrelépést nem jelent, de a program hangulatát némileg megváltoztatja ez a tény, illetve kifejezetten érdekes élmény, hogy annyi év után a másik oldalról szemlélhetjük az asszaszinok munkáját. Ez persze nem azt jelenti, hogy most a rossz oldalon leszünk, egy negatív karaktert alakítva (ami ötletnek amúgy nem is olyan rossz), csupán új perspektívából szemlélhetjük a dolgokat, ráadásul a jól ismert küldetéstípusokat fel is dobja valamelyest, hogy ezúttal egy másfajta cél érdekében hajtjuk végre azokat. A templomosok oldaláról nézve a káoszban igyekszünk rendet teremteni, ezért renoválunk üzleteket, ezért iktatjuk ki a civileket sanyargató bandákat, és ezért álljuk útját az asszaszinoknak, akik a rend megszilárdulását akarják megakadályozni.

A testvériség szabadság iránti olthatatlan vágya sokszor még az ártatlanok életét is veszélyezteti, és templomosként legtöbbször nem az asszaszinok levadászása lesz a feladat, hanem az olyan bajkeverő tagok eliminálása, akik minden áron azon ügyeskednek, hogy keresztbe tegyenek a rendünknek – ezúttal tehát nem támadó, sokkal inkább védekező pozícióból leszünk részesei az eseményeknek.

Viszont ettől még nem vész el a kezdeményezés lehetősége, hiszen bőven akadnak majd olyan küldetések, ahol kénytelenek leszünk elébe menni a dolgoknak. Mikor például kiderül, hogy az egyik asszaszin-búvóhelyet a lakosságra is veszélyes mérges gázok tárolására használják, akkor fel kell kutatni a bázist, és keresztül kell verekedni magunkat a feldühödött orvgyilkosokon. A küzdelem azonban nem csak kardozásból fog állni, hiszen ellenfeleink tudják mindazt, amit mi a korábbi részekben, így fel kell készülni a füstbombákra, és arra is, hogy az asszaszinok kereket oldanak – elvegyülnek a tömegben, megbújnak egy kocsin vagy egy szénabálában. Szerencsére ez ellen sem vagyunk tehetetlenek, hiszen (a korábbi részek PvP-s multijának mintájára) a „radarérzékünkkel" így is kiszúrhatjuk az áldozatunkat, és lecsaphatunk rá. Ha pedig túl sok borsot törünk a testvériség orra alá, akkor működésbe lép a korábbról már ismert Hunted rendszer, ami minden akciónk után egyre nagyobb „vérdíjat" tűz a fejünkre, és ilyenkor fel kell készülni arra, hogy egyre több orvgyilkos ered a nyomunkba

A szárazföldi erődök elleni ostrom legalább annyira izgalmas és veszélyes, mint amilyen a Black Flagben volt: a franciák nem adják könnyen magukat!



Mivel fordult a kocka, ezért ha nem is teljesen, de nagyrészt más élmény a csáklyázás, hiszen visszafelé is működik: a mi hajónkat is megpróbálhatja megszerezni magának egy asszaszin.

– figyelő szemeitek a háztetőkre és a derengő horizontra vessétek!

KARÁCSONYIG KITART

A fentiek alapján egy érdekes sztorival és korrekt játékmenettel megáldott játékkal lesz dolgunk, és azok sem panaszkodhatnak majd, akik szeretik az utolsó fűszálig feltérképezni az egyes Assassin's Creed epizódokat. Bár sokan hamar ráuntak a Black Flag hajós feladataira, de akik a program ezen részét élvezték a legjobban, azoknak a Rogue is remek kikapcsolódás lesz. A visszatérő hajózás és a merőben új fagyos vidékek mellett ismét lehetőség lesz a térkép minden szegletének bebarangolására, erődök foglalhatók el, konvojok foszthatók ki, roncsok, kincsesládák és egyéb titkok várnak felfedezésre, illetve újabb állatok, hogy lándzsavégre kapjuk őket, a gyűjtögethető fegyverekről, totemekről és páncélrészletekről nem is beszélve. Ezenfelül visszatér a saját pénztermelő bázisunk és a Morrigan névre hallgató hajónk fejlesztése is, szóval kellő ingerencia esetén hosszú órákat lehet majd a játék kimaxolásába ölni. Többjátékos mód ezúttal viszont nem lesz, de ami a korábbi részek multis felhozatalát és sikerét illeti, valószínűleg kevés olyan felhasználó akad, aki emiatt sírja majd tele a párnáját.

EGY APRÓSÁG

Az egyetlen dolog, ami némi aggodalomra ad okot, az a nemrégiben kiszivárgott achievement-lista, amin ugyan összesen 45 tétel található, de csak hat olyan kitüntetés, amit az egyes szekvenciák megoldásáért kap a játékos. Ez a szám meglehetősen karcsú, legalábbis annak fényében, hogy korábbi részek esetében ennek dupláját lehetett teljesíteni a sztori felgöngyölítése közben. Reméljük, hogy a hat fejezetre tagolt történet kellő kihívást és játékórát biztosít majd, mert bár dicséretes a hatalmas térkép és a rengeteg küldetés, de amennyiben hat-hét óra alatt végig lehet majd szaladni a sztorin, azért nem fog kárpótolni sem a kalózok összes elrejtett kincse, sem az Abstergo bázison megoldható, jelenben játszódó kihívások gyűjteménye –a Rogue-ban ugyanis ez utóbbiak is visszatérnek.

Ami viszont pozitív, hogy ebben a kalandban sem csak az Xbox 360 és a PlayStation 3 tulajdonosok merülhetnek majd el, hanem a PC-sek is, hiszen a Ubisoft október elején bejelentette a személyi számítógépes verziót, amiről egyelőre csak annyit tudni, hogy a konzolos megjelenés november 11-i dátumával ellentétben valamikor 2015 elején kerül a boltokba. Mi január végére, vagy február elejére tippeljük az érkezését (ne feledjétek, ebben az időszakban jött ki az Assassin's Creed Liberation is), viszont az elmúlt évek tapasztalatait figyelembe véve megéri várni rá, hiszen szinte biztos, hogy PC-n valamivel szebb grafikával, valamint alacsonyabb árcédulával találkozhatunk majd, mint konzolon.

Dicséretes a Ubisoft munkája, hiszen a régi konzolokra nem egy sima átiratot szánnak, hanem egy új játékot.

AC-SZAKÉRTŐK BULGÁRIÁBAN

Talán már a cikk adatlapjánál is feltűnt, hogy a Rogue-ot bizony nem a sorozatot istápoló Montreal jegyzi, hanem a Sofia. A Bulgáriában található Ubisoft-divízió egyáltalán nem mondható újoncnak, 2011-ben ők követték el a Prince of Persia Trilogy HD PS3-as és PSN-es változatát, és a 3DS nyitókínálatának legjobb játékát, a Ghost Recon: Shadow Warst. Nem ismeretlen számukra az Assassin's Creed sem, hiszen a Vita képességeit tökéletesen bemutató, később PC-re is kiadott Liberation is tőlük származik, és mivel a Black Flagbe is bedolgoztak, egy percig se lehet kétséges, hogy értenek az AC-hoz, így nyugodt szívvel bízhatta rájuk a Ubisoft egy komplett AC-játék elkészítését. Ebből született a Rogue, amely ötvözi a Black Flag hajózását az AC III felfedezésével és hagyományos, urbánus részeivel.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/ac-rogue

TENGERRE, MATRÓZOK!

[ÍRTA: WILSON] Eredetileg Comet, azaz Üstökös kódnéven futott, de mi már Rogue-ként ismertük meg az Assassin's Creed sorozat történetének harmadik közvetlen folytatását, hiszen a Brotherhood és a Revelations óta a Rogue az első, amely egy korábbi AC-játék sztoriját igyekszik felgöngyölíteni. Kérdéseinkre Karl von der Luhe, a Ubisoft szingapúri részlegénél dolgozó producer válaszolt.

Egy anekdota szerint a hajózás egy ázsiai Ubisoft-divíziónál született meg, méghozzá prototípusként, amely annyira jól sikerült, hogy az Assassin's Creed III egyik központi eleme lett, majd az ezt követő Black Flag gerince. Mikor és hogyan született a döntés, hogy a Rogue-ban is a tengereké legyen a főszerep?

Az Assassin's Creed-játékok hajózása tényleg itt, Szingapúrban látta meg a napvilágot. Még jóval az AC3 megjelenése előtt tudtuk, hogy a játék ezen része piszkosul népszerű lesz – az előzetes tesztek mindig egyöntetűen pozitív visszajelzéseket hoztak, így már akkor azon törtük a fejünket, miként tudnánk ezt a modul kibővíteni. Így jutottunk el a Black Flagig, majd most a Rogue-ig, ahol a hétéves háború történetét igyekszünk színesíteni azzal, hogy visszamerészkedünk a vizekre, elmélyítve és reflektorfénybe helyezve a tengeri csatákat. A szingapúri csapat nagyon büszke arra, amit a hajózás és a tengeri csaták címén a Rogue-hoz adtunk!

Az Assassin's Creed-sorozatban egyáltalán nem annyira megszokott egy korábbi történet folytatása. Nem féltek attól, hogy ezzel elijesztitek azokat, akiknek kimaradtak az elődök, és így nem fogják érteni az egészet?

Az Assassin's Creed: Rogue a Kenway-trilógia sarokköve, amely kitölti az AC3 és az AC4 között tátongó űrt, elmesélve, miért van annyira kevés asszaszin az észak-amerikai kontinens keleti partján az AC3 kezdetekor. Ez egy olyan história, amit a sorozat elkötelezett rajongói garantáltan élvezni fognak.

Az újoncok számára a Rogue legnagyobb élménye talán az, hogy mind asszaszinként, mind templomosként játszhatnak, egy teljesen új hőst irányítva, egy teljesen új sztori keretén belül. Éppen ezért ez igazából egy remek lehetőség fejest ugrani a franchise-ba, elvégre a Rogue olyan AC-játék, amely ötvözi az AC3 és a Black Flag legjobb elemeit, miközben finomhangolja a széria játékmenetének egy részét is.

A sorozat történetében először van lehetőség templomost irányítani asszaszin helyett. Miért kellett erre ennyi évet várnunk, és hogy született meg a döntés a váltásról?

Igazából már a legelső Assassin's Creed óta arról álmodtunk, hogy legyen templomos főszereplőnk, de most láttuk elérkezettnek az időt arra, hogy az észak-amerikai saga lezárásával megmutassuk a két rend között zajló háború morális kettősségét. Rettenetesen izgalmas dolog volt az asszaszinokat „ellenfélnek" beállítani, hiszen így a játékosnak mindig résznél kell lennie, mert a lesből támadó asszaszinok bárhol és bármikor lecsaphatnak, akár New York utcáin sétálva, vagy egy szénabála mellett elhaladva, ahonnét egyszer csak előugrik egy fényes acélpenge, hogy rögtön a húsba marjon...

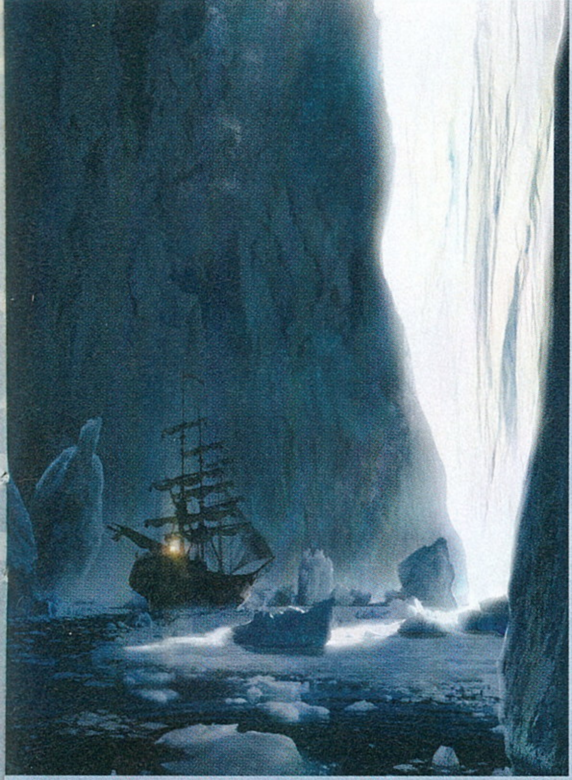
Miről szól, és pontosan mikor játszódik a Rogue története? Hogyan illeszkedik az AC-sagába?

Az AC Rogue 1751-től 1761-ig tart, bemutatva az észak-amerikai kontinenst akkoriban lázban tartó hétéves háborút. Hősünk Shay Patric Cormac, egy komor, súlyos viszontagságokon áteső antihős, aki asszaszinból lett templomos. Maga a történet az AC amerikai sagájának lezárása: a Black Flag és az AC3 közti űrt tölti ki, bemutatva, miként lett az AC3 kezdetére az egykoron hatalmas és jól szervezett asszaszinokból egy megtört, súlyos emberhiánnyal küzdő rend.

Maga a hétéves háború az emberiség történelmének egyik első globális konfliktusa volt, hiszen a Föld szinte minden szegletében zajlottak ehhez köthető ütközetek: a harc elsősorban a hatalmas kereskedelmi útvonalakért és a gyarmatok fölötti hatalomért zajlott, főleg Franciaország és a Brit Birodalom között. Az AC Rogue ennek a konfliktusnak az észak-amerikai hadszínterét mutatja be, de a kontinensen túl zajló harcokra is tesz több utalást.

Mutasd be kérlek Shayt, a játék új főhősét!

Shay fiatal, szinte tapasztalatlan suhancként került be az asszaszinok rendjébe a 18.



század közepén, azonban egy rettenetesen traumatikus esemény arra készteti, hogy társai ellen forduljon. Határtalan bosszúéhsége miatt életcéljává válik az asszaszinok levadászása szerte Amerikában, New Yorktól egészen a sarkvidékig. Története egyben a Kenway-saga lezárása is: útja során olyan ismerős arcokba fut bele, mint Haytham, Achilles vagy épp Adewale.

A templomosok személyisége eddig nem volt túlságosan mély: rajzfilmszerű gonoszok voltak, akikről sose lehetett tudni, mit és miért csinálnak, csak annyi volt biztos, hogy mindig rossz fát tesznek a tűzre. Ez végre változik a Rogue-ban, árnyalódik a templomosok kidolgozása?

Az Assassin's Creed Rogue világában nem minden egyértelműen fekete vagy fehér: az asszaszinoknak és a templomosoknak is megvannak a maguk motivációi, tetteiknek vannak okai. A rajongók régóta várják, hogy az érem másik oldalát is megismerhessék, és most jött el az ideje, hogy ezt végre teljesítsük. Ez nekünk, fejlesztőknek egy rettenetesen izgalmas kihívás, mert szinte sosem adódik olyan lehetőség, hogy a „rosszfiúk" oldaláról is bemutathassuk a dolgokat, főleg egy ilyen hatalmas franchise ernyője alatt. Úgy vélem, hogy a templomosok komplex és racionális szervezetének bemutatása remekül sikerült, és a játékosok minden eddiginél mélyebben benézhetnek a teljesebb Assassin's Creed-univerzum színfalai mögé.

Ezúttal az asszaszinok az ellenfelek, de be fogjátok mutatni a történetet az ő szemszögükből is?

Már a fejlesztés kezdetén is arra törekedtünk, hogy most a templomosok oldaláról meséljük el a történetet. Ahhoz, hogy ezt tető alá hozhassuk, az kellett, hogy a játékos pontosan olyan helyzetekbe keveredhessen, mint amilyeneket ő maga csinált asszaszinként. Ehhez teljesen át kellett dolgoznunk a nem játékos karakterek mesterséges intelligenciáját, plusz az asszaszinoknak, az őröknek és még az állatoknak is olyan új rutinokat kellett írnunk, melyek a kialakult helyzetekre reagálnak, és nem egy szkript alapján irányítják az ellenfeleket. Ennek révén minden eddiginél gazdagabbak az interakciós lehetőségek, és az új szituációk is sokkal életszerűbben kerülnek ábrázolásra.

Az új helyszín miatt búcsút kell intenünk a tengeri ostromoknak, vagy azért továbbra is lesz lehetőség helyőrségeket, erődítményeket ágyúzni?

Visszatérnek a tengeri erődítmények, persze kissé átszabott formában, hiszen igazodniuk kell az új észak-amerikai helyszínhez. Ennél sokkal nagyobb újítás a háború kimenetelének befolyásolása: Shay a britek oldalára állva foglalhatja el a francia erődítményeket, településeket, helyőrségeket, míg a tengeren a francia flották szisztematikus felmorzsolásával és a brit hadifoglyok kiszabadításával segítheti a birodalom győzelmét.

Maguk a tengeri csaták változnak azért valamelyest, vagy ugyanazt kapjuk, mint amit a Black Flag is kínált?

Az AC Rogue tervezésekor három nagyon fontos szempontot vettünk figyelembe a tengeri ütközetek kapcsán. Az első és legfontosabb az, hogy a templomos főszereplőnk templomos eszköztárból gazdálkodhat: rendelkezésére állnak olyan új játékszerek, mint a felgyújtható olajoshordók vagy az első gépfegyver. Az asszaszinok, mint ellenfelek ráadásul neki is ütközhetnek Shay hajójának, sőt, meg is csáklyázhatják azt – egy, a fedélzetre ugró asszaszin pillanatok alatt leölheti akár a teljes legénységet is! A második fontos szempont a helyszín volt, hiszen a Rogue-ban a sarkvidékekre is el lehet merészkedni, ahol a jégtáblák, a jéghegyek és a viharok is komolyan befolyásolhatják a továbbjutást, az előrehaladást. Végül ott volt maga a hétéves háború, a britek és a franciák történelmi konfliktusa, amely főként a tengereken zajlott, és mivel Shay előbbiek oldalát erősíti, ezért nagy szükség volt arra, hogy a tengeri ütközetek a lehető legtökéletesebbek legyenek.

Mekkora a térkép, főleg a Black Flag elképesztően gigantikus, teljesen nyitott világához képest?

Az AC Rogue világa három teljesen eltérő, óriási és változatos területre oszlik: az észak-atlanti térségre, a River Valley folyókkal és kisebb hegyekkel övezett vidékére, valamint New York idővel városára. A Black Flagben annyira vonzó felfedezés élménye természetesen visszatér, és a változatosabb terep miatt minden eddiginél több, a történeten kívül eső feladat várja a játékosokat. Ha pedig a szárazföldi részekről van szó, a Rogue bizony köröket ver a Black Flagre, már csak a bejárható területek száma miatt is.

Ésszerűnek tűnik a feltételezés, hogy az utolsó napjaikat számláló előző generációs konzolok miatt nem lehetett a Unity több nagy újítását is áthozni a Rogue-ba, de mennyire fogta vissza a fejlesztést a régi gépek teherbírása? Mennyi újítást tartalmaz valójában a Rogue?

Teljesen újratervezett ellenséges mesterséges intelligencia, új asszaszintípusok, új fegyverek, finomhangolt hajózás, a továbbjutást akadályozó, de megváltoztatható terepviszonyok, minden eddiginél több interakciós lehetőség – ez csupán egy kis ízelítő abból, mi vár a Rogue-ban a játékosokra. Büszkék vagyunk az újításokra, és biztosak vagyunk benne, hogy mind a sorozat rajongói, mind az újoncok rendkívül élvezni fogják a templomosok történetét is.

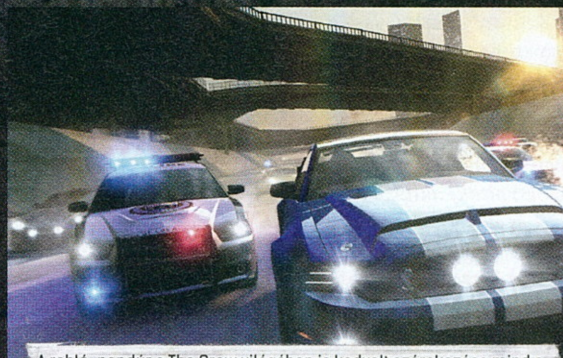
THE CREW

[ÍRTA: CHOCHO] **Az autós játékok és a hatalmas, nyílt digitális világok szerelmesei sajnos nem sokszor élhetik ki vágyaikat egyetlen játékban, a Ubisoft viszont mentőövet dob minden rászorulónak a The Crew képében, mely a műfaj legújabb királyává válhat. Öveket becsatolni!**

A The Crew-ról először a 2013-as E3-on láttunk bemutatót, és bár a látvány nem vágott földhöz minket, az ötlet maga elég jól hangzott. A látottakból ugyanis egy olyan autós játék képe rajzolódott ki, amiben az észak-amerikai kontinensen átszáguldva, bandákba tömörülve pazarolhatjuk a benzint a létező legkirályabb verdák volánja mögött ülve, mintha csak a Test Drive Unlimited támadt volna fel hamvaiból. A megjelenést eleinte kora őszre ígérte a Ubisoft, majd ebből lett késő ősz, végül pedig tél, így ha minden jól megy, a The Crew 2014. december 2-án lesz kapható, a korai tervekkel ellentétben nemcsak PC-re, PlayStation 4-re és Xbox One-ra, de Xbox 360-ra is. És bár a csúszások alapján feltételezhetnénk, hogy a fejlesztés nem halad túl jól, mire ezeket a sorokat olvassátok, túl vagyunk négy (!) bétateszten, melyek alapján úgy tűnik, az Ivory Tower és a Ubisoft Reflections közös munkája nemcsak légvár, hanem tényleg az év vége egyik legnagyobb durranása lesz, és a műfaj egyik kiemelten jó darabja.

ÁLMAIMBAN AMERIKA VISSZAINTEGET

A The Crew az amerikai álom digitális megtestesülése. A fejlesztők abból indultak ki, hogy a szabadság hazája és a száguldás két, egymással abszolút kompatibilis dolog, összefűzni őket azonban csak akkor érdemes, ha a technológia már adott az Egyesült Államok hiteles, azaz változatos és méretes ábrázolásához. Természetesen azt még az erős nyolcadik generációs konzolok korában sem szabad elvárni, hogy egy teljes kontinenst olyan részletességgel modellezzenek le a grafikusok, mint amit a The Crew-ban láthatunk, egy jellegzetesen zanzásított Amerika azonban tényleg a miénk lesz.



A rabló-pandúr a The Crew világában is kedvelt szórakozása mind a rendőröknek, mind az elölük menekülő notórius gyorshajtóknak.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ivory Tower / Ubisoft Reflections

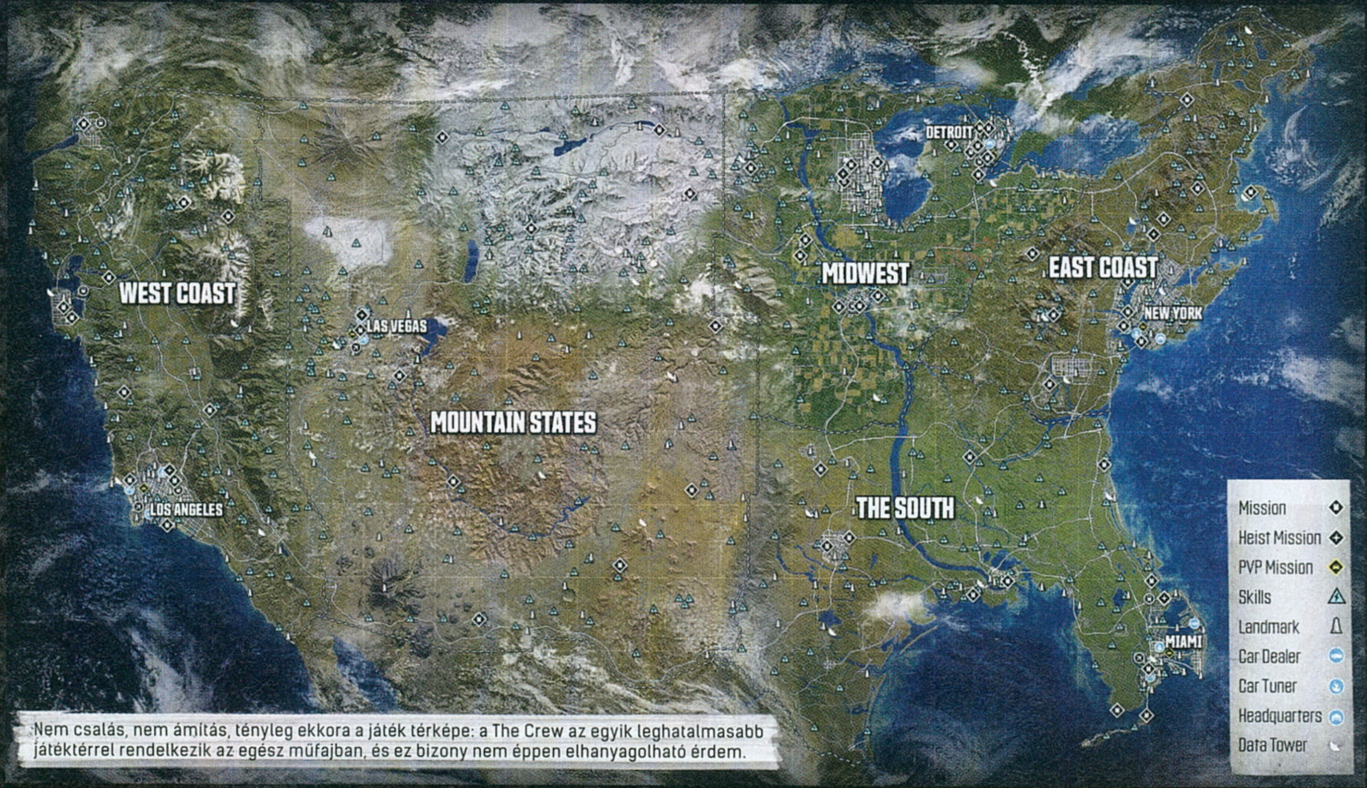
MŰFAJ
autós játék

INFO

A The Crew PC, PS4, Xbox One és Xbox 360 platformra december 2-án érkezik egy hatalmas, szabadon bejárható területtel, és temérdek online funkcióval.

És hogy mekkora területről beszélünk? A The Crew Amerikája összesen cirka 13 ezer négyzetkilométeres területet jelent, amin belül 15 nagyváros kapott helyet, 11 különböző ökoszisztémára bontva – utóbbi a környezetváltozást jelöli, azaz lesznek erdők és mezők, sugárutak és földutak, metropoliszok és vidéki porfészkek. És mivel a harmadik konzolos bétateszt során már a teljes pálya beautózható volt, az is bizonyossá vált, hogy a brutális számhalmaz nemcsak pár nagyot mondó marketinges elmeszüleménye. Persze ezek a számok valószínűleg sokaknak nem túl beszédesek – igazából látni kell, hogy szó szerint határtalanul autózhatunk ebben a végtelen univerzumban.

A The Crew világát keresztben átautózni (azaz elérni a keleti parttól a nyugatig) hivatalosan 90 percbe telik, ha átlagosan 160 km/h-s sebességgel száguldunk, a létező



Nem csalás, nem ámítás, tényleg ekkora a játék térképe: a The Crew az egyik leghatalmasabb játéktérrel rendelkezik az egész műfajban, és ez bizony nem éppen elhanyagolható érdem.

legoptimálisabb útvonalon, azaz autópályákat használva. Ez viszont a valóságban igen óvatos adat, mert Amerika csupa meglepetés, és gyakran kialakulhatnak forgalmi dugók, balesetek vagy egyéb lassító tényezők. Utóbbi talán sejteti, hogy a The Crew világa nemcsak gigantikus, hanem élő is; a nagyvárosokból például Detroit, Chicago, New York, Miami, Los Angeles és Washington nagyobb alapterületet foglal, mint a Grand Theft Auto IV Liberty Cityje, holott az a város még hat évvel a játék megjelenése után sem tűnik aprónak. A The Crew metropoliszai minden fontosabb ikonikus helyszínnel rendelkeznek, így száguldozhatunk a Time Square-en, vagy kiruccanhatunk a Hollywood felirat alatti kis földútra, hosszú órákra ottfelejtve magunkat a játék gigászi világában. Ráadásul lakosok, civil autósok és rendőrök népesítik be az USA minden négyzetcentiméterét, azt a látszatot keltve, hogy egy valódi országban szaggatjuk az aszfaltot.

AZ OLSEN BANDA KOCSIBA PATTAN

A The Crew persze lehetne akármilyen nagy és élettel teli, ha a játékmenete unalmas lenne, legfeljebb a technológia megszállottait tudná huzamosabb időre a képernyő elé szegezni. Szerencsére azonban itt ez a veszély nem fenyeget, az Ivory és a Reflections ugyanis úgy kezelték a projektet, mint egy speciális szerepjátékot, amiben a játékosok nem karaktereket, hanem autókat személyesítenek meg. A nagyszabású sztori is ennek megfelelően született meg: a The Crew világában az illegális autóversenyzés megszállottjai bandákba tömörülve szelik keresztül-kasul a vidéket, hogy a jobbnál jobb eredményeket egymás orra alá dörgölve új területeket szerezzenek maguknak, egyre hatalmasabbá válva, és így több autót a magukénak tudva. A történet szerint mi is egy ilyen banda tagjai vagyunk, s bár nem kőkemény bűnözőket alakítunk, itt nem szokás finomkodni egymással, szóval tessék felkészülni az erőszakos sofőrök tömegbalesetekbe torkolló ámokfutására. A megnyert futamokért tapasztalati pontok ütik a markunkat, na meg persze pénz, így folyamatosan újabb és újabb kihívásokat nyithatunk meg, melyeket mind drágább és erősebb verdákkal tudunk teljesíteni. Bár a fejlesztők nem vallották be, látványosan sokat merítettek a Halálos iramban filmekből, így a

A The Crew már rengeteget késett, de ez egyértelműen jót tett neki: szebb és tartalmasabb, mint volt!

tuningolás és az extra alkatrészek feloldása is nagy hangsúlyt kapott, nem beszélve a testre szabhatóságról, mert hisz ahány versenyző, annyi sajátságos stílus és járgány.

Noha említettük a játék egyszemélyes komponensét, a helyzet az, hogy a 20 órás kampány valójában belesimul a The Crew multiplayer részébe, pontosan úgy, ahogy egy MMO esetében megszokott. Azaz megtehetjük, hogy a többi játékost ignorálva száguldozunk a sztori által kötelezően előírt versenyeken, a fejlesztők nem titkolt célja egy folyamatosan változó online program felépítése, ahol minden méteren más pilótákba botlik az ember. Mivel pedig a cím nem véletlenül jelent bandát, ezek a játékosok is saját galerikbe tömörülhetnek, hogy így rivalizáljanak a többi branccsal. Bizony, attól még,

mert mi jók vagyunk, nem biztos, hogy a csapatunk is az, így ügyesen kell megválasztanunk a saját brigádunkat, hogy hasonlóan tehetséges sofőrökkel törjünk borsot a többiek orra alá. A játék minden adatot rögzít és összesít, így az online világranglistán bármikor megnézhetjük az állást – igaz, ez legtöbbször bosszankodáshoz vezet majd, elvégre senki sem szeret a 100. helyen állni, ugye. Mindehhez persze tartalom sem árt: a The Crew-ban versenyek ezrei kapnak helyet, mivel pedig a világ méretei akkorák, amekkorák, nagyon könnyű utólag bővíteni a felhozatalt ingyenes frissítésekkel és DLC-kkel.

AZ ÓRIÁS, AKI NEM VOLT SZÉP

A pályáról beszéltünk eleget, de mi a helyzet az autófelhozatallal? Nos, egyelőre nem mondhatjuk, hogy túl

Habár szinte minden képen városi helyszín szerepel rengeteg aszfalttal, természetesen a The Crew-ban is temérdek offroad verseny várható, sokkal barátságtalanabb terepeken.

Egy ekkora világban természetesen folyamatosan dúl a hatalmi harc: egyáltalán nem mindegy, hogy melyik csapathoz tartozol, hiszen mindegyikükhöz Amerika egy teljesen más szelete tartozik.

sok kocsit próbálhatunk ki, ugyanis az alapjáték összesen 40 gépet foglal magába, melyek főleg amerikai sport- és izomautók, megspékelve néhány erősebb terepjáróval. Márkák terén a Chevrolet, a Ford, a Chrysler és a Dodge adja a legtöbb járgányt, adózva az amerikai hangulatnak, de persze pár európai és távol-keleti klasszikus is bekerülhet a garázsunkba, úgymint Nissanok, Mercedesek vagy BMW-k. A felhozatalt más autókkal is bővítik majd a fejlesztők, és a szezonbérlet bejelentése óta már nyilvánvaló, hogy sajnos csak pénzért – de hát ezt megszokhattuk az elmúlt évek során. Sokkal égetőbb kérdés, hogy milyen lesz a játék fizikai rutinja; nos, a The Crew jól bekalibrált arcade versenyjáték, amiben az autók között érezhető különbségeket tapasztalhatunk, s melyben alaposan meg kell gondolnunk, hogy melyik verdát milyen irányba fejlesztjük tovább.

Aki brutális élethűségre vágyik, rossz helyen keresgél, noha erre az egész miliő bizonyítékot szolgáltathat.

Egyes csúcs-PC-ket hajtó vásárlókat inkább az zavarhat, hogy a The Crew nem igazán tűnik új generációs játéknak. Lehetne nyafogni emiatt, mi viszont úgy véljük, hogy 2014-ben sem építhető fel egy ekkora játékvilág megfelelő kompromisszumok nélkül. Ráadásul itt is találunk dinamikus napszakváltást, időjárást, változó forgalmat, és a béták után még azt is ki merjük jelenteni, hogy a gépigény sem verdesi a plafont, azaz egy pároéves kétmagos processzor és egy erősebb DX10-es videokártya ki fogja hajtani a The Crew-t még Full HD felbontásban is. Konzolokon ez persze nem probléma, igaz, a PS4- és Xbox One verziók jóval szebbek és nagyobbak lesznek, mint az Xbox 360-as kiadás.

Nem, nem a platformlista hibás: a The Crew tényleg nem jelenik meg PS3-ra. Mi az ok? Maga a gép. Az előző generációs konzolokra való portolás csak a fejlesztés utolsó szakaszában vált biztossá, de a PS3 felépítése annyira eltér a többiétől, hogy nem éri meg a belefektetett munkát, így az erre szánt időt és pénzt inkább a többi kiadás csiszolására fordítja a két csapat.

VISSZASZÁMLÁLÁS A RAJTIG

A The Crew a gazdag 2015-ös autósjáték-kínálat egyik legjobbnak tűnő darabja, és sok konkurensével ellentétben már több nyitott bétateszt során is bizonyította piaci rátermettségét. A végső változat azonban tartalmaz majd egy mindent ütő aduászt is, a Fraction Warst, mely játékrendszer lényege, hogy a bandák hatalmas szövetségekbe tömörülve nemcsak egymással, hanem a konkurens birodalmakkal is állandó háborúban állnak. Összesen öt frakció ismert: a Bears, a Snakes, a Wolves, a Crocodiles és az Eagles, melyek még az utak ádáz ellenségeit is képesek összefogásra sarkallni. Itt lép a képbe az online ligák és bajnokságok versenye, hisz a szövetségeket a fejlesztők maguk adminisztrálják. Sajnos a Fraction Wars kiismerésére nem elég ezer béta sem, de ha csak az ígéretek felét betartja a Ubisoft, akkor egy olyan programmal gazdagodunk decemberben, amit nemcsak az autós játékok rajongói élvezhetnek, de szinte mindenki, aki valaha játszott online játékkal.

AMERIKÁBÓL JÖTTEM

[ÍRTA: WILSON] Az egész Egyesült Államok benne van, arra mész, amerre akarsz, és még a barátaiddal is rivalizálhatsz: új alapokra kívánja helyezni a közösségi autózás élményét a The Crew, és úgy tűnik, sikerül is neki!

Nem nagyon volt még olyan versenyjáték, amely ennyi éven át készült volna. Mi tartott ilyen sokáig?

Habár már száznál is többen dolgoznak az Ivory Towernél, és több Ubisoft stúdió is besegít a munkálatokba, maga a fő csapat valójában csak 30 főből állt. Az első három évet elsősorban azon eszközök létrehozásával töltöttük, melyekkel ténylegesen is nekiláthattunk a tartalom előállításának, így igazából csak 2010-ben álltunk neki a The Crew készítésének.

Hogyan jött az ötlet, hogy a játékban az egész Egyesült Államok szerepeljen, és ne csak annak egy kis szelete?

Már a legelső pillanattól fogva egy olyan játékot akartunk, amely az Egyesült Államokat szerepelteti. A The Crew-val az volt a célunk, hogy a lehető legváltozatosabb és leggazdagabb vezetési élményt nyújtsuk, amiben minden benne van, a havas hegyektől kezdve a mocsarakon át egészen a sivatagokig és a nagyvárosokig. Ehhez egy olyan ország kellett, ahol mindez megtalálható, és ahol van egy mély és változatos autókultúra is – az Egyesült Államok pont ilyen.

Soha ennyi autós játék nem volt a kanyarban, mint idén. Szerintetek ez miért van? Nem féltek a konkurenciától?

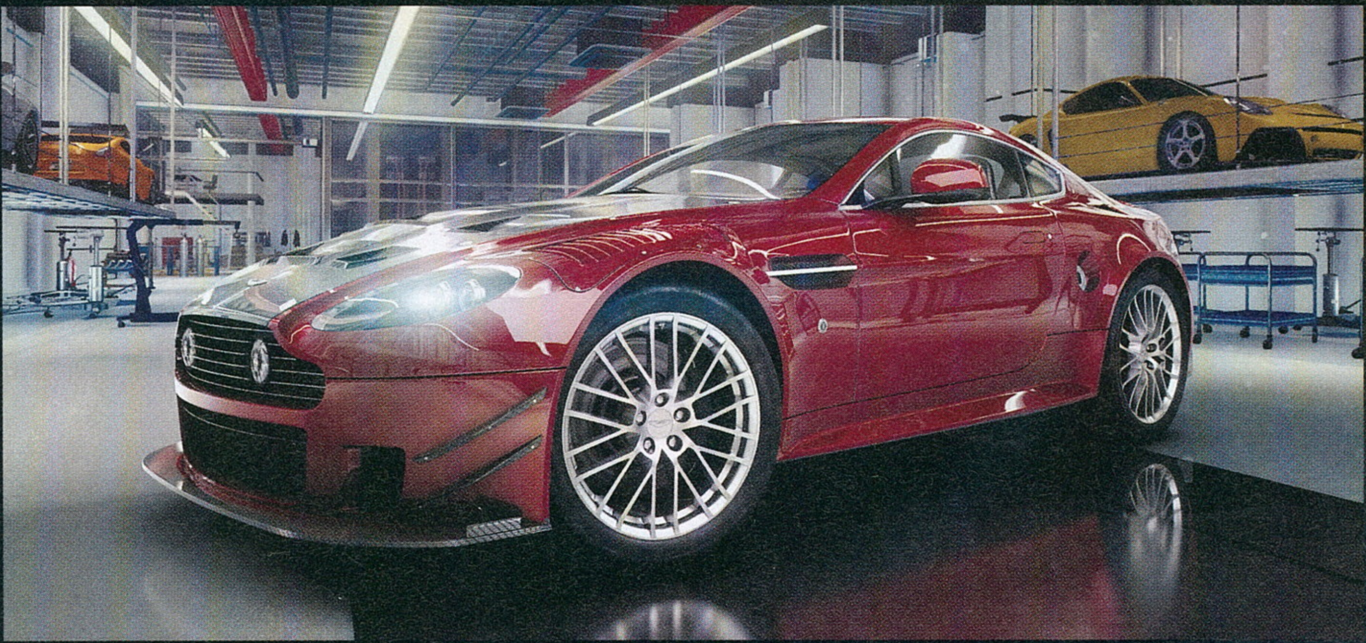
Minden új konzolgeneráció elstartolásakor özönlenek az autós játékok, mert ezzel a műfajjal lehet a legjobban bemutatni a hardverek képességeit. Természetesen figyelünk a riválisokra, sőt, ha nem is tartjuk velük folyamatosan a kapcsolatot, azért a kiállításokon szoktunk beszélgetni. A Forza Horizon 2-vel például a kiadás napja óta játszom, de szerintem más műfajban mozog, mint a Crew. Mi például nagy hangsúlyt fektetünk arra, hogy érezhető különbség legyen a vezetési modellben attól függően, hogy épp milyen terepen száguld a kocsi, a terepet pedig nem látványelemnek kezeljük, hanem tereknek, amit fel lehet fedezni, és bizonyos esetben „megszelídíteni".

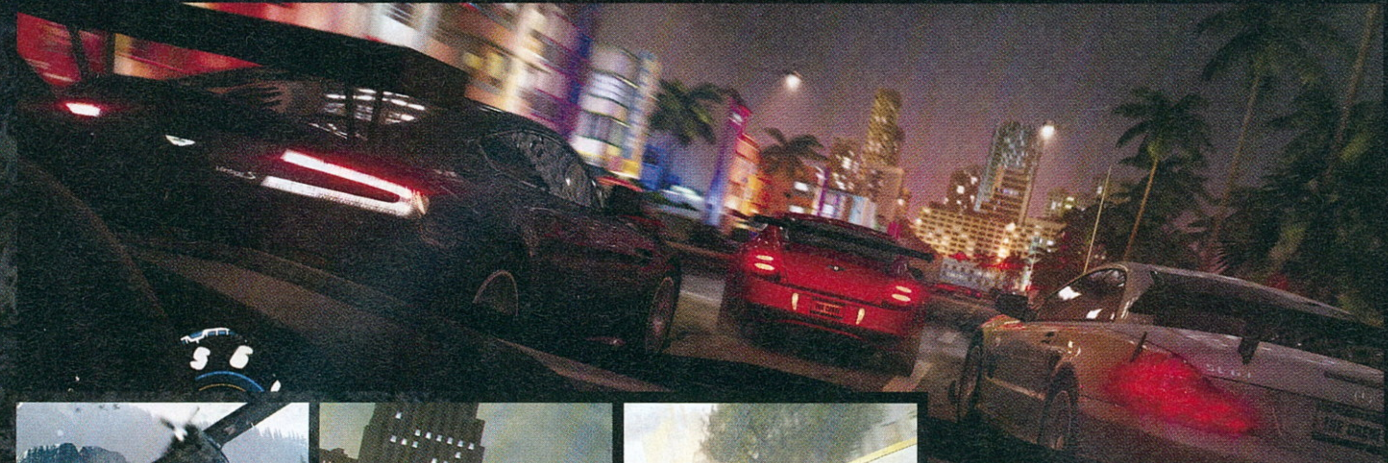
Mi különbözteti meg a The Crew-t a műfaj többi játékától, mi teszi egyedivé? Pontosan milyen műfajba suvasztanád be?

Az olyan egyértelmű dolgokon túl, mint a játéktér mérete? Azt hiszem a hozzáállás, az, hogy az egészet közösségi élménynek szánjuk, ahol a játékosok egymással versenyeznek, és megosztják az élményeiket. Az arcade és a szimulátor között van. Alapjáraton játéktermesebb élményt kínál, de a segédletek kikapcsolásával sokkal életszerűbbé tehető a vezetési modell.

Szinte a világ összes nagyobb autógyártója a Crew mögött áll. Mennyire volt nehéz mindegyikükkel megegyezni?

A legtöbb autógyárral kapcsolatban vagyunk, és nagyon jó volt látni, hogy mennyire pozitívan állnak hozzá a dologhoz. Persze a folyamat nem volt éppen se rövid, se egyszerű, lépésről lépésre kellett mindent engedélyeztetni (a modelleket, a töréssel kapcsolatos effekteket). Mindegyiküknek megvannak a maguk szabályai és feltételei, a mi dolgunk pedig az, hogy a játékban szereplő kocsik hitelesen ábrázolják az eredetit.





A The Crew-ban van egy nagyon látványos autófejlesztési modul. Pontosan hogy működik, és mit tud?

Mindig is olyan játékot szerettünk volna, amely a lehető leggazdagabb vezetési élményt nyújtja, és ezért vezettük be a spec-rendszert. Így a játékos kiválaszthatja a kedvenc kocsiját, és a saját szájíze szerint nyúlkálhat a motorháztető alá: kicserélhető a motor, az alváz vagy ezek apró elemei is a jobb gyorsulás, a keményebb fékezés, vagy a maximális végsebesség kitolása érdekében. Persze a külsőt is át lehet szabni, szárnyak aggathatók a kasztnira, kicserélhetők a felnik, a gallytörők vagy a lökhárítók. Úgyhogy igazából nincs is olyan kombináció, amit ne lehetne létrehozni vagy használni – itt a szabadság, a határtalan lehetőségek dominálnak.

Mekkora pontosan a térkép? Mennyire kicsinyítettétek le az Egyesült Államokat?

A térkép körülbelül 5000 négyzetkilométeres. Öt nagyobb régióra osztottuk, de összesen 16 ökoszisztémát lehet felfedezni: mindegyik saját hangulattal, fényviszonyokkal és környezettel rendelkezik. Természetesen a méret nem hasonlítható a valós USA-hoz, de igyekeztünk minden fontosabbat belezsúfolni.

A kampány körülbelül 20 órás, de pontosan miről is szól, és hogy működnek a küldetések?

Nem akarom lelőni a sztori fordulatait, úgyhogy legyen elég annyi, hogy be kell férkőznöd az ország útjait uraló bandák sorai közé. Maga a felépítés nem a szokásos lineáris vonulatot követi, ahol versenyről versenyre kell menni; ez nem is lenne lehetséges, mivel hét különböző módot készítettünk, a rendőrök lehagyásától kezdve a menekülésen át egészen a tárgygyűjtögetésig. Igyekeztünk úgy felépíteni a történetet, hogy mindenképp be kelljen járni a térképet – ahol már egyszer megfordultál, oda bármikor visszateleportálhatsz, de az első találkozáshoz mindenképp ténylegesen is oda kell vezetned az ismeretlen terepekhez. És bár a sztorit le lehet tudni kizárólag a missziók követésével, mindenképp érdemes nekilátni a mellékfeladatoknak is, mert csak így szerezhető rengeteg pénz, extra alkatrész – és persze az se utolsó, ha megdöntöd a barátaid pontszámait és rekordjait!

Több minijáték is vár az autósokra, szerte a világban. Hogy működnek ezek?

Ezeket Skill Challenge-eknek hívjuk, és úgy 500 található belőlük szerte a világtérképen. Az ötlet az volt, hogy a játékosoknak rövid, fél-, maximum egyperces kis kihívásokat nyújtsunk, ahol csúcsra járathatják a képességeiket. Mennyire driftelsz jól? Meddig tudod az úton tartani a kocsit padlógáznál? Milyen ügyesen tudsz szlalomozni a forgalomban, mondjuk a Times Square közepén? Ilyen és ehhez hasonló feladatokra vállalkozhatsz, melyekkel medálokat gyűjthetsz, és persze pontszámokat: ezeket összehasonlíthatod ismerősök és ismeretlenek eredményeivel is.

A világot perzisztensnek hívjátok, de mit értetek pontosan ez alatt?

Ahogy haladsz előre a történetben, úgy növeled az öt különböző frakció hírnevét – minden megnyert verseny, teljesített feladat után nő a bandád megítélése és hatalma, így akár több régiót is a zászlótok alá vonhattok. Ráadásul minden elért eredmény a felhőben tárolódik, így folyamatosan nyomon követheted, hogy a többiek miként teljesítettek ugyanazokon a futamokon, amiknek te is nekiállsz.

A The Crew több bétatesztet is megélt. Mit tanultatok ezekből, és mennyire befolyásolták a végeredményt?

A rajongói visszajelzések hihetetlenül hasznosnak bizonyultak, hiszen ezek által tudtuk finomhangolni, és ezáltal jobbá tenni a játékot. A bétatesztek abban is nagy segítséget nyújtottak, hogy lássuk, elegendő lesz-e a szerverparkunk, bírni fogják-e a gépek a terhelést, minden klappolni fog-e, függetlenül attól, hogy mekkora tömeg szabadul rá a játékra.

A játék több alkalommal is csúszott – ennek mi az oka?

Tudtuk, hogy jó néhány rajongó csalódni fog a sok csúszás láttán, de kizárólag az lebegett a szemünk előtt, hogy a lehető legjobb játékot tegyük le az asztalra, függetlenül attól, hogy ez meddig tart. Szerencsére a Ubisoft politikája is pontosan ugyanez, és a támogatásukkal extra időt kaptunk. Ezt arra használtuk fel, hogy újabb autógyárakat győzzünk meg, ezáltal bővítve az elérhető kocsik számát, de fejlesztettünk a szerverparkon, a vezetési modellen is. Fontos volt az is, hogy a látvány is ütős legyen, mert érezzük, hogy ennél sokkal több van a motorban.

Manapság nem jelenhet meg játék extra DLC és Season Pass nélkül. Ti mit terveztek? Hány évig fog futni a The Crew?

A tervünk az, hogy még sok éven át élvezhesse mindenki a The Crew örömeit. Nem akarom lelőni, hogy min dolgozunk, de azt garantálom, hogy a jövőben nemcsak a tartalmi oldal fog bővülni! [J]

JUST DANCE® 2015

[ÍRTA: MIGUEL] **A műanyaghangszeres zenés játékok kora nagyjából két éve lejárt, de ez nem jelenti azt, hogy nincs miért áthívni a haverokat, ha van egy megfelelően nagy nappalink. A tévé előtt táncolós játékok kora ugyanis még csak most kezdődik.**

Annak ellenére, hogy mennyit vártunk a kamerás mozgásérzékelős technikától, elég nagy csalódás, amit az épp aktuális konzolgeneráció felhasználói egyelőre kaptak. Aki volt akkora (már bocs, de) balek, hogy a drágább, vagyis kamerával egybecsomagolt Xbox One-t vagy PlayStation 4-et vette meg, az egészen eddig pontosan nulla olyan játékot vásárolhatott meg hozzá, ahol értelme is volt a plusz tízezrek elköltésének. Ezt a rést töltheti ki a Just Dance idei, 2015 jelzésű változata.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft
MŰFAJ
ritmusjáték

INFO

A patinás Just Dance-sorozat idei epizódját a Ubisoft Paris és a Ubisoft Milan készítette. Nem ez az egyetlen 2014-es Just Dance: Now alcímmel egy telefonos/tabletes applikáció is elérhető.

A Just Dance stílusa a popkultúra része lett: a rikító színek, a sziluettek és a hatalmas feliratok miatt akár kilométerekről is fel lehet ismerni, hogy pontosan melyik sorozatról is van szó.

CSINÁLJ ÚGY, MINTHA

A Just Dance az a játék, ahol a bevezetőben említett zenés játékokhoz hasonlóan úgy csinálsz, mintha a világ legegyszerűbb dolga lenne az, amit a profik éveken át gyakorolnak. Csak itt nem műanyaghangszerekkel kell imitálni a profizmust, hanem a testeddel, a végtagjaiddal, a csípőddel, a fejeddel – magyarul táncolnod kell, és a cím miatt ez talán azt sem lepi meg, aki kizárólag a magyar iskolarendszer angoloktatásában bízva képzeli el a jövőjét. A játék lényege, hogy a képernyőn megjelenő táncmozdulatokat a zene ritmusára a lehető legpontosabban leutánozzuk. A játék a kamera (a Wii-s változat esetén pedig a kontroller) segítségével követi, mennyire van a lábunkban a bugi, és pontoz. Ha valaki nem próbálta még ki, az egyrészt tegye meg mihamarább, másrészt meg úgy képzelje el, pedig a Dance Challenger lehetőség, ahol a kamera rögzíti a mozdulatainkat, így bárki ellen versenyezhetünk a világon anélkül, hogy egyszerre kellene a gép elé állni, mondjuk egy japán vagy egy kaliforniai játékossal. Újra lehet majd egyszerre többen

Aki sose próbálta, el se tudja képzelni, mennyire jó, azt pedig pláne nem, hogy még eSportra is használják.

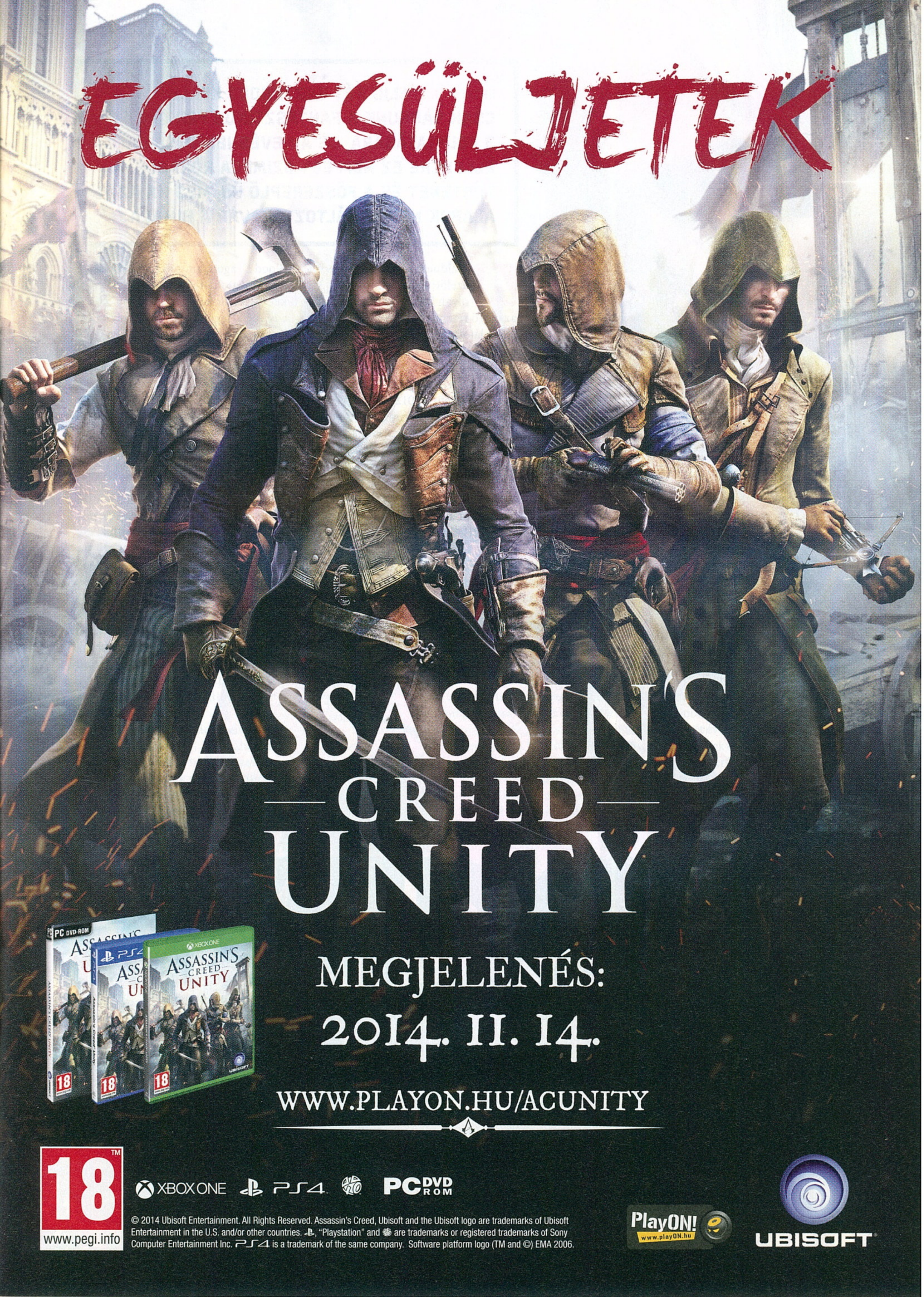
hogy ugyanazt kell csinálni, mint mikor egyedül vagy otthon, és megy a tévében a kedvenc számod, csak itt kevesebb tér jut az improvizációnak. is táncolni, sőt, ha a teljes élményt akarjuk, azt is kipróbálhatjuk, hogy Katy Perry vagy Lady Gaga mennyivel van jobb kondiban, mint mi.

De vajon miért éri meg beszerezni a sorozat idei epizódját? Ha valaki még nem játszott vele, de van olyan konzolja (főleg a fent említett, friss változatok), amihez van valami mozgásérzékelős cucc, akkor azért, mert jó ideig nem lesz más játék, ami ennyire kihasználja a lehetőségeket. Igen, elsőre kicsit fura ez a táncikálás, de állítólag még senki nem halt bele abba, ha nekiállt egy kicsit jól érezni magát.

LIHEGVE ÉNEKELNI, PONTOKÉRT

Az, aki ismeri a sorozatot, örülhet, mert csupa olyan dologgal bővül a 2015-ös epizód, ami csak régebben volt, de most visszatér, vagy sosem volt, de mindig is szerettük volna, ha van. Az előbbire jó példa a Sweat, vagyis az izzasztómód, ahol edzésszerűen táncolhatunk, az utóbbira

Utóbbira akkor nyílik lehetőség, ha a karaokemódot használjuk, és az ugrabugrálás közben még énekeljük is a 42 számból álló repertoár valamelyik darabját. Ebben amúgy mindenféle friss és kevésbé friss, de annál táncolhatóbb sláger helyet kapott: A Happy Pharrell Williamstől, a Burn Ellie Gouldingtól, de feltűnik az Icona Pop és Rihanna is, mi több, táncolás közben megkérdezhetjük egymástól, hogy „oké, de tényleg, mit mond a róka?". S bár sosem gondoltam volna, hogy leírom Miley Cyrus nevét, ám tessék, hiszen ő is az előadók egyike. Emiatt persze kár berzenkedni, a lényeg, hogy a Just Dance 2015 egy kiváló partijáték, ahol ráadásul mozogsz is, és akkor is jól érzed magad, ha több falábad van, mint a magyar fociválogatott tagjainak együttvéve.



© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "Playstation" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS4 is a trademark of the same company. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

[ÍRTA: CHRIS] **ALIG KÉT ESZTENDŐT KELLETT CSAK VÁRNUNK A FANTASZTIKUS FAR CRY 3 FOLYTATÁSÁRA, DE A KEVÉSNEK TŰNŐ IDŐ ELLENÉRE EZ NEM EGY SZIMPLA RÓKABŐR: A TÖRTÉNET ÉS A FŐSZEREPLŐ ÚJ, MÉG HA AZ ALAPOK NEM IS VÁLTOZTAK. VÁR A HIMALÁJA!**

A majdnem pontosan két évvel ezelőtt megjelent Far Cry 3 olyan hatalmas ugrás volt az előző részhez képest, amin még a sokat látott, videojátékokat naponta nyüstölő újságírók is meglepődtek. Szinte alig akadt a programot negatívan érintő kritika – a Far Cry 3 kétségtelenül a 2012-es év egyik legmeghatározóbb címe volt. Sokan „év játékát" kiáltottak a megjelenés után, ami talán egy kicsit túlzásnak tűnhet egyesek számára, de kétségtelen, hogy megérdemelten pályázott a díjra. Emiatt várható volt, hogy hamarosan bővül a széria. Így született meg minden idők leghangulatosabb FPS-e, a '90-es évek VHS-nemzedékének szánt Blood Dragon, aminek rajzfilmbetéttel megtoldott előzetesét legalább két tucatszor néztük már végig. Ám a Blood Dragon nem valódi folytatás volt, hanem csak egy vadhajtás a Far Cry szépen cseperedő fáján, aminek koronáját most a Far Cry 4 fogja kiteljesíteni. Ez lesz az a rész, ami méltó folytatásként kerül be a történelembe, és amelyben visszatérnek a harmadik rész imádott elemei, megfűszerezve mindezt egy csipetnyi plusszal. Pont annyival, amitől annak íze még tökéletesebb, zamatosabb lesz.

KYRAT, JÖVÖK MÁR!

A negyedik rész története ezúttal egy teljesen új világban, egy apró, fiktív ázsiai országban veszi kezdetét, melynek neve Kyrat. A helyszín leginkább Nepálra emlékeztet, erre a színes, gyönyörű országra, melynek közepén a Himalája hatalmas csúcsa csalogatóan hív magához megannyi kalandort. De hiába az igéző látkép, hiába a meseszép ország, ha azt belülről rothasztja szét annak kormánya. Ennek oka pedig a vezető, Pagan

FARCRY 4

Min, aki helyi kiskirályként kábítószer-értékesítésből építi fel és betonozza be saját birodalmát, aminek két legfontosabb pillére az erőszak és a kegyetlenkedés. Pagan egy hongkongi bandavezér fia volt, egész életében igyekezett megfelelni apja elvárásainak, akiről azt gondolta, hogy egy dinoszaurusz, egy letűnt kor kihalásra ítélt alakja. Ő vette át most a hatalmat az ország felett, ami így már nem igazán szerepel a beutazásra ajánlott államok listáján.

Erre a földre érkezik az általunk irányított főszereplő, Ajay Ghalem, aki 25 éve született itt, a Himalája közelében. Hősünk visszatérésének oka édesanyja utolsó kívánsága, melyben arra kérte őt, hogy halála után hamvait szórja szét a szent hegyen. Nemes, ámbár korántsem egyszerű feladat ez, amit Ajay természetesen igyekszik teljesíteni. A kedves anyuka viszont elfelejtette megemlíteni, hogy a Kyratban maradt Ghalem család az elmúlt negyedévszázad során polgárháborút vívott Pagan Minnel, és eközben létrehozták a The Golden Path nevű szervezet, amely olyan lázadókat csoportosít, akiknek célja a kegyetlen és korrupt hatalom megdöntése. Bár 25 év távollét hosszú idő, s ezért Ajay számára szinte idegenek az itt élők, főhősünk képtelen tétlenül nézni a helyiek és családja szenvedéseit, így ő is csatlakozik a földalatti mozgalomhoz. Innentől kezdve a játékosra hárulnak a döntések, hogy milyen utat követve segít megvívni azt a szabadságharcot, melynek végkimenetele nemcsak életekről dönt, de a játék befejezéséről is.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal
MŰFAJ
akció-kaland

INFO

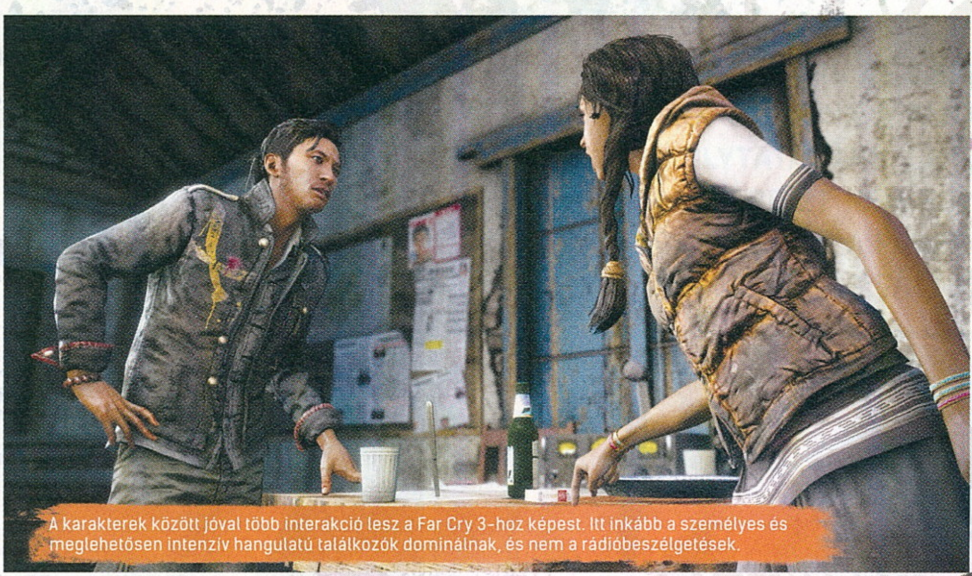
A Far Cry 4 PC-re, PS3-ra PS4-re, Xbox 360-ra és Xbox One-ra érhető el. A játékból nem csupán alapkiadás, de limitált ideig elérhető gyűjtői változat is létezik.

Kyrat kacifántos történetét egy totálisan szürreális, hihetetlenül tarka alternatív világban ismerhetjük meg.

TÖKÉLETES ALAPOK

Ám hiába a remek helyszínválasztás és a történet, mindez mit sem érne, ha nem épülne köré egy jól felépített játék. Olyan, mint amilyen a harmadik rész volt. Ezen a területen pedig úgy tűnik, nem sok minden változik majd, ami önmagában is elegendő lehet a sikerhez, hiszen valljuk be: a Far Cry 3-nál jobb nyitott világú FPS-t az elmúlt két év alatt senki sem csinált. A játékelemek ennek köszönhetően azonnal ismerősek lehetnek a rajongók számára: helyőrségeket szabadítunk fel, ezzel gyorsutazási pontokat hozva létre, rádiótornyokat mászunk meg, hogy felderítsük a térkép egyes területeit, valamint tárgyakat készítünk magunknak a meseszép Kyrat növényeiből és leölt állataiból. Ismerősen hangzik? Nem véletlenül, hiszen ezekre épült a harmadik rész, és

Természetesen a járműves részeknek most is hatalmas szerep jut, hiszen még ezen a vidéken is így lehet a leggyorsabban eljutni a térkép egyik pontjából a távolabbra lévő másikra.



A karakterek között jóval több interakció lesz a Far Cry 3-hoz képest. Itt inkább a személyes és meglehetősen intenzív hangulatú találkozók dominálnak, és nem a rádióbeszélgetések.

ezúttal is viszontlátjuk ezen elemeket. Szerencsére ennél többről szól majd a Far Cry 4. Ahogy szépen lassan haladunk felfelé az amúgy rendkívül epikusnak és hosszúnak ígérkező sztori lépcsőfokain (30 órát kacagva el lehet tölteni a hegyek között), úgy nyílik ki előttünk ez a változatosságokkal és kalandokkal kecsegtető világ. Olyan, amit mindig is szerettünk a harmadik részben, s amely telis-tele van kihívásokkal és feladatokkal. Most viszont kibővül a gyűjthető növények és vadászható állatok listája, valamint jóval több mellékküldetés fogad bennünket. Szinte alig tudunk majd pár lépést megtenni anélkül, hogy ne botoljunk bele egy random misszióba, amelyet extra felszerelési tárgyak vagy tapasztalati pontok reményében teljesíthetünk. Végrehajthatunk futárküldetéseket, utánpótlást biztosíthatunk a lázadók számára, vadászhatunk a helyi faunára is, de számtalan véletlenszerű eseménybe is belefuthatunk utazásaink során.

Forradalmi újításokat ugyan nem hoz, de egy piszkosul szép és végtelenül hangulatos játék.

Az egyik legérdekesebb újdonságnak az elefántok ígérkeznek, amiket meglovagolva hatalmas távolságokat hidalhatunk át pillanatok alatt, vagy lezúzhatjuk Pagan Min seregének katonáit. Apropó közlekedés! A Himaláját rengetegféle járművel fedezhetjük fel, melyek között találunk egyszemélyes forgószárnyú repülőgépet, úgynevezett gyrocoptert is, mellyel villámgyorsan elérhetünk akár több ezer méteres magasságban lévő helyszíneket is.

De vezethetünk helyi kisautókat, terepjárókat is, no és a játék elején hozzájutunk a híres szárnyas repülőruhához, amivel könnyedén levitorlázhatunk a magasabb hegycsúcsok tetejéről – az ezekre való feljutást segítik az újdonságként megjelenő mászókötelek. Az biztos tehát, hogy a tériszonnyal küszködők valószínűleg nem annyira fogják élvezni az itteni kalandokat...

A TIGRIS ÉS AZ ELEFÁNT

Bár a játékelemek túl sok újdonságot valóban nem nyújtanak, de a tárgykészítésről és a fejlődési rendszerről ezt már nem mondhatjuk el. Ezeket ugyanis alaposan átalakították a fejlesztők,

A HANGOM AZ ÉLETEM

A Far Cry 3 egyik legemlékezetesebb karakterét, Vaast nem csupán beteges lelke tette emlékezetessé, hanem a semmiből érkező szinkronhangja is. Úgy tűnik, hogy a sorozat a negyedik résznél sem ad alább, és megint egy felejthetetlen főgonoszt hoz Pagan Min személyében, akit ráadásul az a Troy Baker szinkronizál, aki már eljátszotta Joelt a The Last of Usban, Jokert a Batman: Arkham Originsben, és Booker DeWittet a BioShock Infinite-ben.

JETIK ÉS BÖRTÖNSZÖKÉS

Nagy kaliberű játékot Season Pass nélkül kiadni természetesen nem lehet, és a Far Cry 4 sem hagyja ki a ziccert. A 30 euróba kerülő belépő nem kevés DLC-t tartalmaz: kooperatív és egyszemélyes módban is letudható főküldetést, kooperatív szabadulást egy börtönből, öt vadászós küldetést Kurkkal, továbbá egy teljesen új, Overrunnak hívott PvP-módot, ahol két csapat küzd Kyrat bizonyos területeiért. A csomag legizmosabb darabja „A Jetik Völgye" névre hallgat: Ajay helikoptere a Himalájával koccan, a túlélést viszont már nemcsak a természet nehezíti, de az éjjel vadászatra induló jetik is...

amelyek kétségtelenül a játék előnyére váltak. A jóval egyszerűbb és átláthatóbb menüből elérhető fejlődési fa ezúttal két elhatárolható részre lesz osztva: a tigrisre és az elefántra. A nagymacskás ágon az úgymond erőszakosabb képességeinket erősíthetjük, mint például a késelés, gyorsabb fegyverújratöltés, jobb páncélzat, az ormányoshoz köthető képességek pedig nagyobb életerőt biztosítanak számunkra, javíthatjuk a gyógyító- és bónuszokat adó injekciók hatásfokát, valamint a felderítést, ami ezúttal is sarokkövét jelenti a helyőrségek csöndes felszabadításának.

A harmadik epizód egyik legérdekesebb részét jelentette a tárgykészítés, ami ezúttal is visszatér, bár egyszerűsített formában. Most például már nem kell egyenként legyártani minden egyes injekciót, elég lesz egyszerűen felszedni két zöld növényt, és máris gyógyíthatjuk magunkat. Persze ezúttal is leölt állatok bőréből kell majd fegyvertárolókat és táskákat varrogatnunk, de hasonlóan a képességfához, ez is jóval átláthatóbb és egyszerűbb lesz, mint az előző részben volt.

Fegyverekről még nem esett szó, pedig ezen a téren is jó néhány újdonságra számíthatunk. Természetesen visszatérnek a Far Cry 3-ból ismert mordályok és különféle robbanószerek, sőt, még az íjat is megkapjuk a játék elején. Ugyancsak ismerős lesz az MP5 géppisztoly és az F1 gépkarabély, de harcolhatunk majd MP34-gyel, A2000-rel és sok-sok új gyilkolóeszközzel, melyeket ezúttal is különféle kiegészítőkkel varázsolhatunk még hatékonyabb vagy csendesebb pusztítókká, sőt, akár egyedi festésekkel is elláthatjuk őket. Közel háromtucatnyi darabot számláló arzenálból vásárolhatunk magunknak gyilokszerszámot a helyi kereskedőktől (természetesen csak azután, hogy a rádiótornyok felszabadításával elérhetővé tettük őket), vagy csavarhatunk ki egy-egy holttest kezéből.

MULTI-FILTER

Bár a kompetitív többszereplős játékmódról egyelőre nem sokat tudunk mondani, hisz még a megjelenés előtti hetekben is homályosak az információk ezzel kapcsolatban, jó hír, hogy a Far Cry 4 multi tekintetében is változik és javul valamelyest. Erre remek példa a megújult kooperatív mód, amelyben ez alkalommal már nem csupán az erre elkülönített, előre generált pályákon játszhatunk, hanem akár a kampányban is: pár kattintással meghívhatjuk barátainkat egy kis közös lövöldözésre Kyrat földjére, hogy együtt, összehangolt munkával szabadítsuk fel az elnyomás alól a helyi lakosságot. A kooperatív móka egyik érdekessége egyébként, hogy PlayStation tulajdonosok úgy is beinvitálhatják majd társaikat, hogy azoknak nincs meg a Far Cry 4.

Kétség nem fér hozzá, hogy a fent említett újdonságokkal megfűszerezett Far Cry 4 az idei év egyik legígéretesebb alkotásának tűnik. Hogy miért? Egyrészt azért, mert a Far Cry 3 egy kiváló játék volt, amiben rengeteg tartalom kapott helyet, és annak ellenére maradt szórakoztató, hogy rendkívül hosszú volt. Erre építkezik a negyedik rész, ez képezi az alapját, s ez már önmagában elegendőnek ígérkezik a sikerhez. Másrészt pedig úgy érezzük, hogy a helyszínválasztással sikerült belenyúlniuk a tutiba a készítőknek. Kyrat egészen elképesztően hangulatos és meseszép helyszín, telis-tele változatos, gyönyörű területekkel, melynek lakóit élőnek, valódinak érezzük majd. Mi már pár óra játék után képesek voltunk teljesen azonosulni a főhőssel, bosszúra és igazságra szomjazva próbáltuk felszabadítani az egyik falut a másik után. Ezt pedig nagyon kevés játéknak sikerült csak eddig.

[ÍRTA: WILSON] „AKÁR EGY FAR CRY 3.5-ÖT IS CSINÁLHATTUNK VOLNA, DE A NEGYEDIK NAP UTÁN INKÁBB ELVETETTÜK EZT AZ ÖTLETET" - MESÉLTE A FAR CRY 4 PRODUCERE, MIKOR ARRÓL FAGGATTUK, HOGYAN ÉS MIKÉNT SIKERÜLT ILYEN RÖVID IDŐ ALATT A FÖLD EGY TELJESEN ÚJ PONTJÁT KIVÁLASZTANI HELYSZÍNNEK A KÖVETKEZŐ FAR CRY-JÁTÉKHOZ.

A Far Cry 3 masszív projekt volt: a fejlesztést ugyan a Ubisoft Montreal vezette, de besegített a Red Storm, a Shanghai és a Reflections is, most pedig Kiev és Toronto is csatlakozott a listához. Ezúttal hogy oszlanak el a feladatok?

Na, ez tényleg egy totálisan globális projekt. A játék magja Montrealban készül, így az összes főküldetés és funkció, továbbá a teljes térkép is „házon belülről" származik, minden mást a világ különböző pontjain lévő partnereink csinálnak. A Red Storm a multiplayert, Toronto a Shangri-La részeket, Shanghai az állatokat és az egzotikus missziókat, míg Kiev kizárólagosan a PC-s változat tökéletesítésén fáradozik. A távolság persze komoly akadályokat gördít elénk, de mivel mindenkinek szabad kezet adunk az egyes elemek megálmodásában, ezért igazából ez a felosztás a legjobb.

Hogyan találtátok ki Kyratot, mik voltak a főbb szempontok?

Egy egzotikus helyszínt szerettünk volna, olyat, ahol egy nyitott, sandbox alapú játék még nem járt, egy világot, amely teli van felfedezni valóval, izgalmakkal, állatokkal, magaslatokkal, hogy a játékosok ki tudják használni a hegymászást és a gyrocoptert.

Mindig is nagyon szerettétek a főgonosszal beharangozni az új Far Cry-játékokat. Miért van ez? Miért tolódik mindig háttérbe a főszereplő?

Mivel a játék belső nézetes, ezért igyekszünk nem korlátok közé szorítani a játékosokat, hogy testközelből, a saját szemszögükből élvezhessék az élményt. Bár van

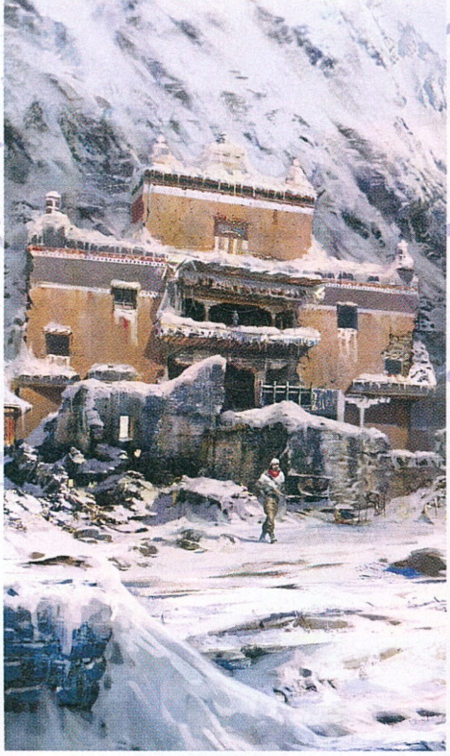
főszereplőnk, és Ajaynek persze megvan a maga célja, de az, hogy mikor, mit és hogyan teszel, már teljes egészében rajtad múlik. Nem akarunk éket verni Ajay és a játékos közé, így csak kevésszer beszél: rád, a játékosra hárul a feladat, hogy a magad módján reagálj a kialakuló helyzetekre. Ez az, amit a Far Cry 4-ben is ki szeretnénk hangsúlyozni, hogy a játékosok maguk írhassák az élményeiket és a történeteiket, és ne drótón húzza őket egy lineáris történet és annak főhőse.

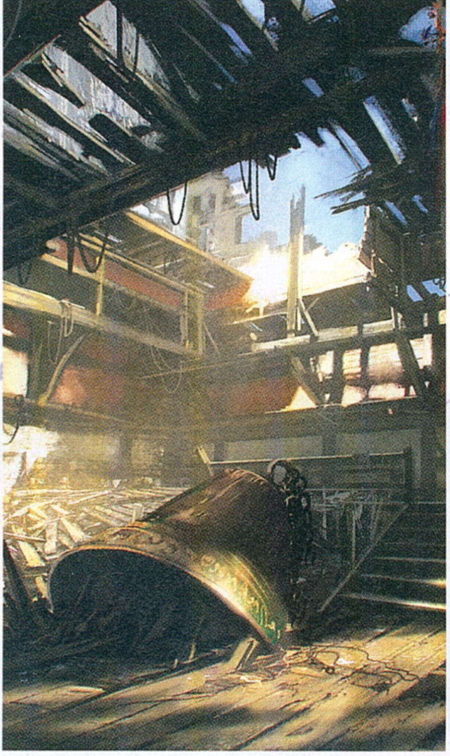
Első látásra Pagan Min nem különbözik sokban Vaastól – mindketten őrült pszichopaták.

Annyira őrültnek mi sosem tekintettük Pagan Mint, vagy egy olyan diktátornak, aki vasmarokkal irányítja az országát. Nem is az teszi igazán veszélyessé, hogy mennyire gazdag, hogy egy egész hadsereg lesi minden kívánságát, vagy hogy milyen excentrikus a személyisége, hanem inkább az, hogy rettenetesen okos, minden helyzetre kész terve van, és mindig előre gondolkodik. Ha ez egy börtön lenne, Vaas lenne a „pitbull", a begőzölt pszichopata az udvaron, Pagan Min pedig a börtönigazgató, aki a távolból, a háttérből mozgatja a szálakat.

Mi a legnagyobb különbség a Far Cry harmadik és negyedik epizódja között a tálalást, a narratívát tekintve?

A Far Cry 4-ben igyekeztünk nagyobb szabadságot adni: te döntheted el, hogy melyik lázadócsoporthoz tartozol, és a döntés függvényében változnak az elérhető küldetések, na meg a történet hangvétele. Persze alapvetően lineáris a kampány, de ezzel a kisebb módosítás révén azért eltérő élmény lesz mindenki számára a Far Cry 4 végigjátszása. Igyekeztünk a főhősünket, Ajayt is sokkal jobban a helyszínhez kötni, úgyhogy ezúttal egy az események közepébe csöppenő kívülálló helyett olyasvalakit irányíthatsz, aki





Kyratban született, és még mindig felismerik a helyiek, annak ellenére, hogy a tengerentúlon nőtt fel. Azért tér vissza az országba, mert korábban elhunyt édesanyja utolsó kívánsága az volt, hogy a szülőföldjén temessék el – csakhogy ezt teljesíteni nem lesz egyszerű, Kyratban ugyanis épp véres polgárháború dúl.

A játékmenetet tekintve is komoly változtatásokat eszközöltünk: a kooperatív játékmódot integráltuk a történettel, döntéshelyzeteket teremtettünk, új járműveket vezettünk be (még a meglovagolható elefántokat is ide sorolom), új fegyvereket találtunk ki, és persze az egészet egy teljesen új helyszínen álmodtuk meg. Szóval, ha azt nézzük, csak az egyes játékelemek maradtak, minden mást lecseréltünk.

Pontosan mekkora a játéktér, főleg a Far Cry 3 kifejezetten hatalmas világához képest?

Ha a számokat, vagyis a négyzetkilométereket nézzük, akkor körülbelül ugyanakkora, mint a Far Cry 3 térképe, de rengeteget dolgoztunk azon, hogy javítsunk a minőségén, és sokkal zsúfoltabb legyen a temérdek mellékküldetésnek, az állatoknak, az ellenséges táboroknak hála.

Pontosan milyen változásokkal készültetek az említett mellékküldetéseket tekintve?

A Far Cry 3 legtöbb rendszere sikeres és jól működő volt, így mindenképp vissza akartuk hozni őket, de tartalmasabb, mélyebb változatban. Ilyenek a helyőrségek vagy az erődítmények, melyekből most négy hatalmasat építettünk fel: minden eddiginél monumentálisabbak, jobban őrzöttebbek, úgyhogy igazi kihívás lesz elfoglalni őket. És persze van egy kazal mellékküldetésünk és kihívásunk is, melyeket a harangtornyok elfoglalásával, vagy Pagan Min propagandagépezetének elpusztításával lehet megnyitni.

Visszatér a craftolás is, ami a Far Cry 3-ban elég fontos dolog volt – ezen a téren mi változik?

Nos, a felszerelés javítása érdekében most is a helyi állatvilágot kell zargatni, a levadászott állatok bőréből és egyéb testrészeiből csinálva öveket vagy erszényeket. Ezúttal viszont komolyan díjazzuk a hatékonyságot, ha a megfelelő eszközzel indulsz vadászni, és ha a lehető legkevesebb fájdalmat és szenvedést okozod az állatnak. Mert el lehet őket intézni robbanószerrel vagy gránáttal is, de úgy semmi jutalom nem üti a markodat. Ezenfelül a megnyúzáskor nemcsak bőrt nyersz, de némi húst is, amivel a ragadozókat pont oda vonzhatod, ahová csak szeretnéd – ennél könnyebb és jobb módja nincs is egy csapatnyi ellenfél elintézésének! Maga a vadászat is mélyül, az állatok sokkal intelligensebbek, akár össze is dolgoznak egymással, és persze élik a maguk életét. Ha távolról, a háttérből figyelsz, láthatod, amint élelmet keresnek, vagy épp ők maguk is vadászni indulnak.

Mennyire lesz nyitott a történet a korábbi epizódokhoz képest?

A Far Cry központi eleme a szabadság, és azt hiszem ezt most minden eddiginél jobban sikerült kihangsúlyoznunk. Nemcsak hogy több új cucc is a rendelkezésedre áll – a gyrocopter, a meglovagolható elefántok –, de mindezt most már akár egy barátoddal az oldaladon is kiélvezheted a kooperatív játékmódnak hála, így több taktikával is megpróbálkozhatsz, és tényleg a magad módján oldhatod meg a missziókat. Ezek közül sok viszont tényleg kihatással lesz a játék befejezésére: összesen öt különféle módon érhet véget a történet, de nem árulom el, hogyan! (nevet)

A PlayStation-tulajdonosok különleges bánásmódban részesülnek: pontosan mi is az a „Keys to Kyrat" dolog?

Ha megvásárlod a Far Cry 4 PS3-as vagy PS4-es változatát, 10 Kyrat-kulcsot kapsz. Ezeket bármelyik barátodnak elküldheted a PSN-en, akik így két teljes órán át csatlakozhatnak a te kooperatív játékodhoz, vagy bárki máséhoz – mindent megtehetnek, mindent megcsinálhatnak, még tapasztalati pontot és pénzt is szerezhetnek, és ehhez meg se kell venniük a játékot.

Önző okokból muszáj megkérdeznem, szimplán mert a Far Cry 3: Blood Dragon az egyik kedvenc játékom: hol van már a régóta esedékes folytatás?!

Nagyon büszkék vagyunk arra, amit a Blood Dragonnal elértünk, a rajongók fogadtatása minden képzeletet és várakozást felülmúlóan pozitív volt. Mi sem szeretjük kihagyni a ziccereket...

SHAPE UP

[ÍRTA: MIGUEL]

EDZENI UNALMAS. EZT NEM MI MONDJUK, HANEM CHARLES HUTEAU, A SHAPE UP CÍMŰ FITNESZJÁTÉK FEJLESZTÉSÉT ÖSSZEFOGÓ FIGURA. SZERENCSÉRE ÚGY TŰNIK, HOGY A FEJLESZTŐK MINDENT BEDOBNAK, HOGY MEGCÁFOLJÁK A FŐNÖKÖT.

A fitneszjátékokat a Nintendo Wii 2005-ös megjelenése forradalmasította, bár testmozgásra ösztönző, vagy legalábbis arra építő játékok már az 1980-as években is megjelentek. A Wii-re kiadott, a kontroller mozgásérzékelőjét kihasználó címeket követték a Kinectre és a Move-ra kiadott termékek, amik már a képi érzékelést is használták. Ez utóbbit vinné tovább a Ubisoft a Shape Uppal, azonban nagyon odafigyelnek arra, hogy a játékban adott feladatok még véletlenül se hasonlítsanak egy hagyományos edzésre.

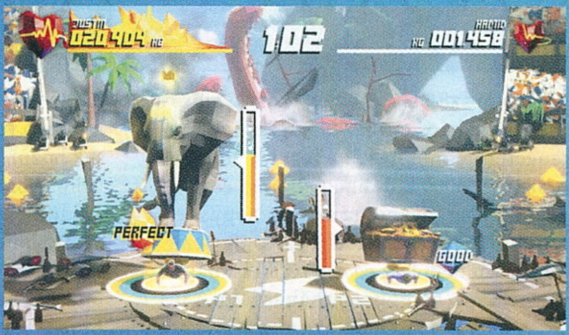
IZZASZTÓKAMRA

A többi játék ugyanis ott rontja el, hogy bár plecsnikkel és statisztikákkal bátorítja a játékost, a tevékenység továbbra sem sokkal több annál, amit már az általános iskolai testnevelésórákon sem szerettünk túlságosan. A Shape Up azzal bolondítja meg a dolgot, hogy újraértelmezi a feladatokat.

Fekvőtámaszt nyomni például még azok sem szeretnek túlságosan, akik amúgy háromnál sokkal többet képesek megcsinálni. De mi lenne, ha közben minimál grafikával a karját hajlító és nyújtó ember hátára pakolnánk mindent, ami csak a „nehéz” jelzőről eszünkbe jut? Például zongorát vagy széfet, vagy ha már így belelendültünk, esetleg egy bálnát is. Ha ez megvan, akár versenyezhetünk is, például valaki más, korábban felállított rekordja ellen. A gép persze arra is figyel, hogy közben értelme legyen a dolognak: figyeli, mennyire szabályos a fekvőtámasz, és időnként megállítja az embert. Persze az egyenes kézzel kitartott támaszban sincs sok köszönet...

> Fitneszjátékból mostanság nincs túl sok, pedig a Kinect több mint alkalmas a remek műfajhoz.

Vagy ott a másik lehetőség, amikor a helyben futás egy kis óriászongoratapossással kerül egybe. Az ember alapvetően unalmas dolgot csinál, ráadásul egyre többet és többet, csak azért, hogy megmutassa, többre képes, mint korábban. A játék folyamatosan rögzíti, amit csinálunk, így egyfajta fitneszes szellemautóként mindig ott lesz a legjobb eredményünk, ami ellen versenyezhetünk. A Shape Up persze több egyszerű minijáték-gyűjteménynél, a program kétfajta edzésprogramhoz (az állóképességet növelő kardióedzés és egy intenzívebb, főleg az izomtömeg növelését célzó feladatsor) kínál négyhetes tervet. Ez alkalmanként nagyjából negyedóra nettó játékidőt kíván meg, ennyi talán még a legelfoglaltabb embernek sem probléma.



ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal
MŰFAJ
fitneszjáték

INFO

A Shape Up Xbox One exkluzív fitneszjáték, amely a Microsoft mozgásérzékelős eszközének, a Kinectnek használatával sarkall testmozgásra. Más platformokon nem elérhető.

TARTALOMBAN GAZDAG

Hogy a játék a négy hét alatt se váljon unalmassá, a Shape Up bossharcokat is tartalmaz, a kardiónál egy anime-szerű karakter, az izmozásnál pedig egy mexikói birkózó ellen. Ezen összecsapásokat leszámítva ráadásul a 90 játékos gyakorlat mindegyike letudható egyszerre két résztvevővel is. Persze a gép méri az elégetett kalóriákat, és mindenféle pozitív visszajelzéssel bombázza a játékost a siker érdekében. Ha valaki az Xbox drágábbik, kinectes változatát vette, érdemes elgondolkozni a tényen: a Shape Upnál több értelmet semmi nem ad pillanatnyilag az extra kamerának. A Shape Up mégis azokat is érdekelheti, akik amúgy is edzenek, nem feltétlenül azért, hogy a pihenőnapon se álljanak le, de ennél viccesebb módon nem mérhetik le, milyen fittek valójában.

Ez semmilyen szempontból sem egy szokványos és lélektelen fitneszjáték, de ez talán a meglehetősen tarka képek alapján is egyértelmű lehet mindenkinek.

FARCRY 4
KYRAT VÁR TÉGED!
MEGJELENÉS: 2014.11.18.
WWW.PLAYON.HU/FARCRY4
18
www.pegi.info
XBOX ONE
XBOX 360
PS4
PS3
PC DVD ROM
© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine. "Playstation", "PS3", PS3, and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS4 is a trademark of the same company. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.
PlayON!
www.playON.hu
UBISOFT

TOM CLANCY'S GHOST RECON PHANTOMS

[ÍRTA: JOHNBART] A Rainbow Six sorozathoz hasonlóan a Ghost Recon széria is multiplayer központú epizóddal bővül, a megközelítés viszont teljesen más: a Phantoms ugyanis TPS-nézettel és freemium modellel támogatja a pörgős online bevetéseket.

Bár az eredetileg Ghost Recon Online néven futó Phantoms az idei steames debütálásakor került rivaldafénybe, a játék már 2012 nyara óta elérhető. A kizárólag interneten játszható program a Ghost Recon: Future Soldier vonalat folytatja, így egy futurisztikus taktikai TPS-ről van szó, melyben a taktikus fedezékharc és a csapatmunka játssza a főszerepet.

SZELLEMES HARC...

Az ütközetek 16 fős arénákban zajlanak, a Battlefieldből ismerős területfoglalós mókák keretében – a játékstílus viszont teljesen más, mint az EA online harcterein, a Phantoms ugyanis a fedezékek okos kihasználására és a megfontolt csapatmozgásra egyaránt nagy hangsúlyt helyez. A játék tehát egyszerre taktikus és reflexigényes: egy Phantoms osztag akkor nyerhet, ha tudják, hogy mikor kell taktikusan előrevonulni, és mikor lerohanni ellenfeleiket. Az összjáték már csak a játékban elérhető kasztok okán is adja magát: a harcokban három eltérő osztállyal vehetünk részt (a tank Assaulttal, az elektronikus hadviseléssel bezavaró Supporttal, illetve a sunyi, hátba szúrós Reconnal), melyek mindegyike egyedi eszközökkel segíti csapattársait.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft Singapore

MŰFAJ
akció-kaland

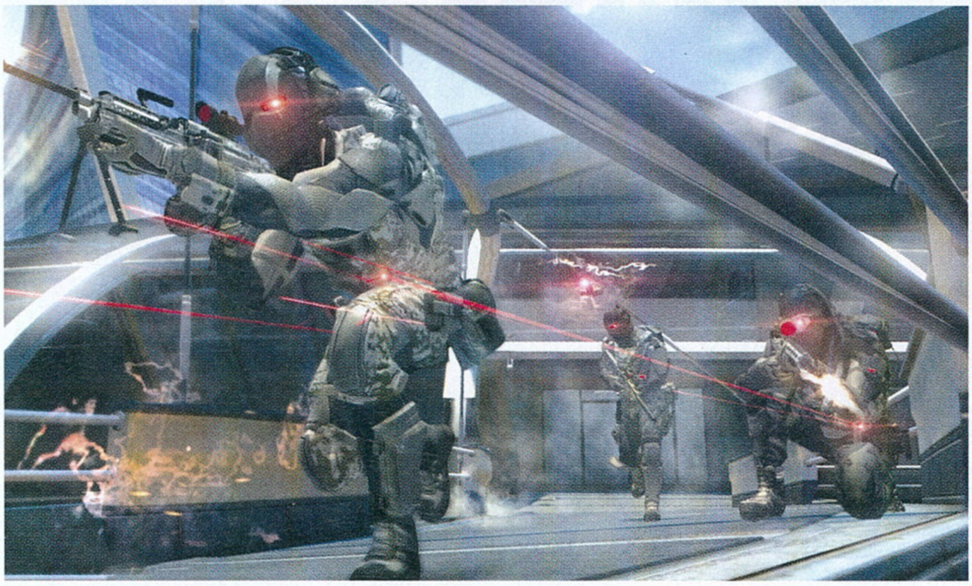
INFO

A Tom Clancy's Ghost Recon: Phantoms a Steamről szólítható le, de a Uplay-en közvetlenül is elérhető. Az alapjáték teljesen ingyenes, de jelen sorok írásakor már 27 DLC vásárolható meg hozzá, 4.99 eurótól egészen 99.99 euróig.

A Ghost Recon Phantoms eredetileg egyáltalán nem ilyen volt, de a komplett reboot kifejezetten jó játékká varázsolta.

...HADISARC

Freemium akciójáték lévén persze hangsúlyos kérdés a mikrotranzakciós vonulat is, ahol jelenleg vegyesek az érzéseim. Bár a játék minden felszerelése és fegyvere megszerezhető ingyen is, a jobb cuccok kioldásáért elég sokat kell grindelni, nem meglepő hát, hogy a játék tobzódik a valós valutáért kapható csomagokban – a Steamen egyébként ezek összértéke jelenleg 700 euró (!) körül mozog. Költeni tehát van mire, az ingyen játszóknak viszont nincs mitől tartaniuk, a matchmaking rendszer ugyanis a játékosok összeválogatásakor figyelembe veszi azok felszerelését is, így minimális az esélye annak, hogy meccs közben pár prémium terminátor eldózeroljon egy csóró ellenséges csapatot.



FANTOMFÁJDALOM

Technikailag a Phantoms teljesen rendben van: irányítása kézre áll, fedezékrendszere tökéletes, a hangeffektek kiválóak, egyedül csak a grafikusmotor gyengélkedik kicsit. Bár free-to-play játékhoz képest a vizuális színvonal több mint kielégítő és gépigénye sem magas, a játék azért hajlamos akadozni, ami egy roham esetén nem feltétlenül pozitívum. Van még mit csiszolni a netkódon is: bár a matchmaking rendszer elég okos (barátainkkal játszva automatikusan egy oldalra és ugyanazon rajba igyekszik rakni minket a játék), hajlamos néha kiegyenlítetlen csapatokat összeállítani.

Ezen tehát van még mit finomítani, a mikrotranzakció pedig kissé tolakodó, összességében viszont mégis egy combos free-to-play próbálkozás a Phantoms: játékmenete betonbiztos alapokra épít, megvalósítása pedig erős, így az in-game bolt árai és a masszív grindelés mellett is érdemes kipróbálni.

ANNO ONLINE

[ÍRTA: JOHNBART] Békés, némileg leegyszerűsített, böngészőből játszható epizódot kapott az Anno-sorozat, amely bár nem érhet fel a dobozos részekhez, még így is kellemes unalomoűző.

Gyanítom, hogy egyszerre hördült fel minden Anno-rajongó, amikor a 2012-es Gamescomon a Ubisoft bejelentette a böngészőből játszható Anno Online-t. A riadalom mindenesetre alaptalan volt, mivel jópofa – bár valljuk be, elődeihez képest lényegesen egyszerűbb – vadhajtással gyarapodott a sorozat.

Maga a cél persze nem változott: ezúttal is egy virágzó középkori várost (illetve szigetkolóniát) kell felépítenünk. Felhúzott házaink adót termelnek, melyekből aztán speciális nyersanyagokat adó épületeket (farmokat, bányákat, kikötőket stb.) építhetünk, az azok által termelt javakból pedig a honpolgárok igényeinek tükrében bővíthetjük tovább gazdaságunkat, idővel meghódítva a szomszédos szigeteket is. Bár a játék csak interneten játszható, elsősorban szólóélményt nyújt: a multiplayer a játékosokkal való kereskedésben, illetve a klánfunkciókat betöltő városszövetségekben merül ki.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft Blue Byte

MŰFAJ
stratégia

INFO

Az Anno Online böngészős játék, amely ingyen játszható a hivatalos oldalon keresztül, a http://hu.anno-online.com/hu címen, ráadásul teljesen magyar nyelven. Valós pénzért kisebb-nagyobb extrák vásárolhatók, de a Ubisoft különszám mellé ajándék kódot is adunk, amely extra pénzzel segíti a városépítés feladatát. A kód a magazin 5. oldalán található!

JÓ JÁTÉK (MAJDNEM) TELJESEN INGYEN

A mikrotranzakciós vonulat főleg az építési idők gyorsítását és a speciális építmények vásárlását elősegítő pénzösszegekben van jelen, s bár leírva ez frusztrálónak tűnhet, a játék tempója mellett tényleg csak kényelmi szolgáltatást jelent. Mindenesetre, ha csak ez tart vissza az Anno Online kipróbálásától, ne aggódj: különszámunkhoz extra dukátokat adó kupont is csomagoltunk, hogy akadályok nélkül állhass neki a kolóniaépítésnek! ◘

MIGHT AND MAGIC: DUEL OF CHAMPIONS

[ÍRTA: JOHNBART] Dacára a freemium modellnek, a Ubisoft Quebec műhelyében készülő Duel of Champions a Hearthstone és a Magic the Gathering Online legkeményebb ellenfele lehet.

Bár a free-to-play gyűjtögetős kártyajátékok (CCG-k) sztárja jelenleg a Hearthstone, annak útját a Duel of Champions követte ki, a Might & Magic világán és szabályrendszerén alapuló freemium CCG ugyanis már 2012 szeptembere óta játszható.

Hearthstone-fogyasztók számára a DoC alapvetése ismerős lehet: a cél kártyapartnerünk hősének legyőzése, melyhez minél ütőképesebb (szörnyekből, varázslatokból és segédkártyákból álló) kombinációt kell összeállítanunk. Válogatni pedig van miből, jelenleg ugyanis 770 lapból rakhatjuk össze paklinkat.

CSAK MÉG EGY KÖR

A lapok kijátszása akciópontok, valamint a kártyákhoz rendelt Might, Magic és Destiny pontok függvényében történhet, a DoC szabályrendszere így kicsit bonyolultabb konkurensénél, a betanulást viszont alapos oktatómód, illetve hadjáratok segítik; ezeket lenyomva a napi tornák és online ligák adják a játék sava-borsát. Játszani pedig érdemes, a győzelmeket ugyanis exkluzív paklikkal, vagy épp dzsókerkártyákkal jutalmazzák.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft Quebec

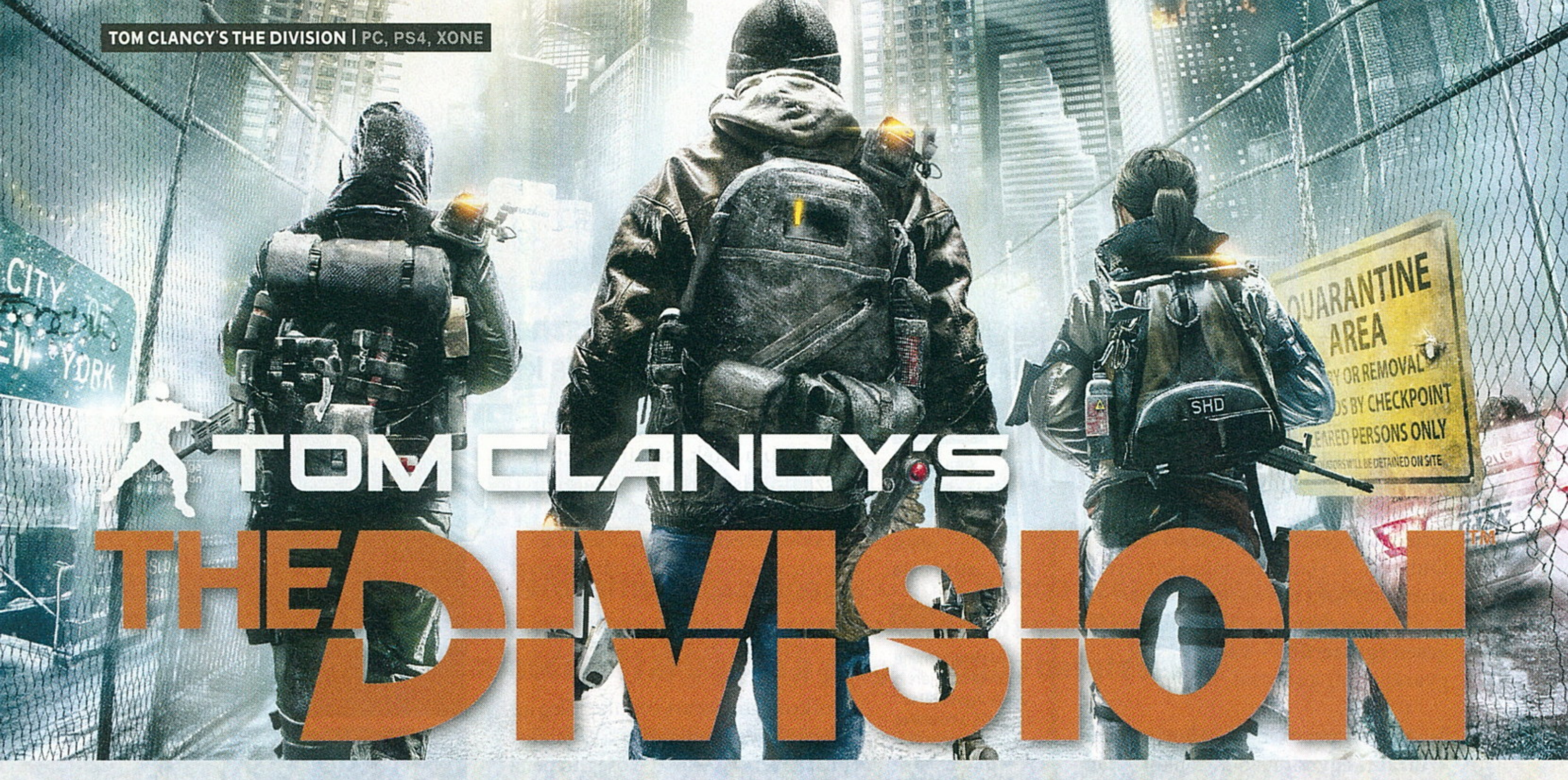
MŰFAJ
gyűjthető kártyajáték

INFO

A Might and Magic: Duel of Champions a CCG műfajába tartozik, vagyis gyűjthető kártyajáték. Alapvetően ingyenes, de 8 nagyobb kártyacsomag is vásárolható hozzá, 4.99 eurótól egészen 64.99 euróig. Mind a Steamen, mind a Uplayen elérhető.

RÁTERMETT KIHÍVÓ

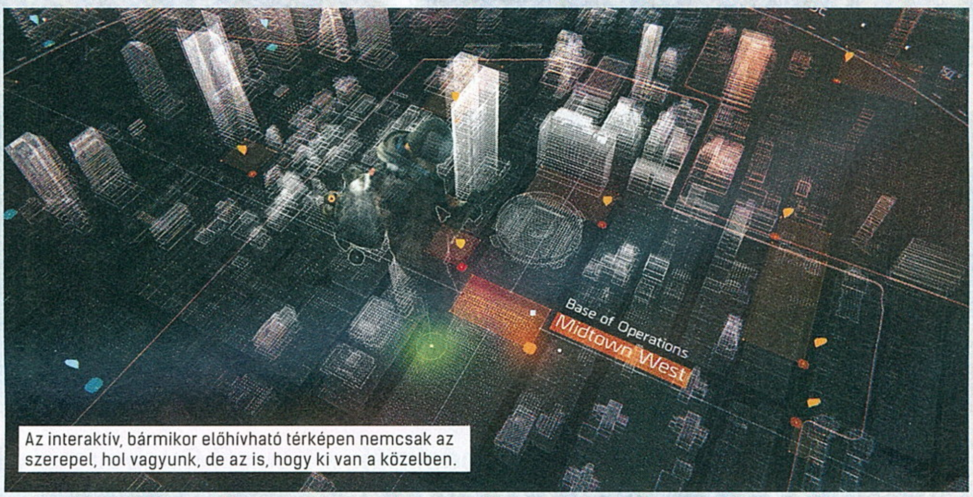
Bár a mikrotranzakció a Duel of Championsban is hangsúlyos, CCG lévén (aminek ugye szerves része a kártyák és paklik vétele, eladása, csereberéje) annyira nem zavaró, főleg mivel a meghívott új játékosok több kezdőpaklival és egy rakás arannyal szállhatnak be a meccsekbe, úgyhogy érdemes belevágni! ◘



TOM CLANCY'S THE DIVISION

[ÍRTA: MCMACKO] **Mi történik, ha egy bioterrorista támadás padlóra küldi az Egyesült Államokat? A The Division ebből az alapfelállásból indít, és a katasztrófa után megsebzett New Yorkba invitálja a játékosokat a Tom Clancy nevével fémjelzett akciójátékban.**

Az amerikai elnök által létrehozott divízió tagjaként nemcsak az lesz a feladatunk, hogy rendet tegyünk a káoszba fulladt metropolisz utcáin, hanem mentenünk is kell a menthetőt. A Division ennek megfelelően nagyon egyedi élményt kínál, a nagyváros játékosokkal történő benépesítéséhez pedig a hálózatot hívja segítségül. A készítők – talán megfontolt szándékkal – nem nagyon hangoztatják az MMO kifejezést a játékkal kapcsolatos kommunikációban, a Division esetében azonban nem túlzás azt állítani, hogy ténylegesen egy olyan akció-RPG hibridet kapunk, amely a masszív hálózati élmények kelléktárából szemezget.



Az interaktív, bármikor előhívható térképen nemcsak az szerepel, hol vagyunk, de az is, hogy ki van a közelben.

A KÁOSZ UTÁN

New York hóval borított utcáin és romos épületeiben soha nem leszünk egyedül, mert a játékteret – nyilván ügyesen kirafinált szerverháttérrel – megosztják a játékosok között. Akár csapatba verődve, akár magányos farkasként is nekivághatunk a város megtisztításának. A térképet természetesen nem csak más játékosok, de mesterséges intelligencia által irányított ellenfelek is benépesítik, így garantált az állandó akció.

A készítők nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy a Tom Clancy játékok tradíciójának megfelelően földhözragadt, valóságszagú helyzetek elé állítsák a divízió ügynökeit. A felszerelések és a játékban elérhető technikai eszközök, fegyverek nem egy elvont sci-fi film kulisszáiból lettek átemelve, hanem a jelen- és közeljövő felszerelései, fejlesztési irányai adták hozzájuk a fő ihletet. Szenzorokkal felszerelt kütyük, drónok és automata fegyverek segítik intenzív küzdelmünket, Clancy mester neve pedig arra is garancia, hogy a játékban átélt taktikai szituációk és cselekményszálak hiteles élményt nyújtsanak az első pillanattól kezdődően. A történetet olyan ismerős mozgatórugók gördítik előre, melyek aktuális politikai és társadalmi áthallásoktól sem mentesek.

És mielőtt elfelejtenénk az egyik leglényegesebb pontot: a Division óriási hangsúlyt fektet a fejlesztésre és a korábban említett kütyük megfelelő taktikai használatára. Varázslatok és egyéb szuperképességek hiányában ezekre kell alapoznunk, ha az áramvonalas fedezéklövöldözésről szeretnénk újabb rétegeket lehámozni. A szerepjáték-elemek persze a karakterünkön is lecsapódnak. Hősünket saját magunk formálhatjuk: a Divisionben a mi kezünkben van, hogy honnan indítunk, és milyen irányba visszük virtuális avatárunk fejlődését. A kötelező skillek mellett más egyéb statisztikai lehetőségek is szerepet kapnak majd karakterünk menedzselésénél. A szintlépés persze nem történik saját magától, ám a készítők már idejekorán fontosnak tartották hangsúlyozni: a Division minden lehetséges dolgot elkövet, hogy a fejlődésünk ne unalmas, repetitív darálással legyen fenntartható. Ezek elég nagy szavak, hiszen több szuperprodukciónak beletört a bicskája a hasonló ambíciókba, ám bizakodóak is vagyunk, mert a nagyváros nyitott világának koncepciójában tényleg fantasztikus lehetőségeket látunk az önismétlés elkerülésére.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft Massive / Reflections / Red Storm

MŰFAJ
TPS

INFO

A The Division masszívan online játékra hangszerelt külső nézetes akciójáték, ahol egy betegség által lerombolt Egyesült Államokban kell küzdeni a túlélésért. A játék valamikor 2015-ben jelenik meg PC-re, PS4-re és Xbox One-ra.

A The Division látványvilága egész egyszerűen döbbenetes: el se merjük képzelni a PC-s gépigényt...

EGYEDÜL IS MEHET

Mint ahogy arról már szó esett, a játék nem kényszeríti rá az emberre a csapatos együttműködést (amelyre maximum 4 főnek lehet majd lehetősége egy sztoriszálon belül), de a Division állandó netkapcsolatot igényel majd. A játékosoknak természetesen lesz lehetőségük frakciókba verődni, sőt a PvP-játékmódokat sem hanyagolják a svéd fejlesztők.

A The Division messze az egyik legérdekesebb játék, amit eddig a 2015-ös kínálatban láttunk.

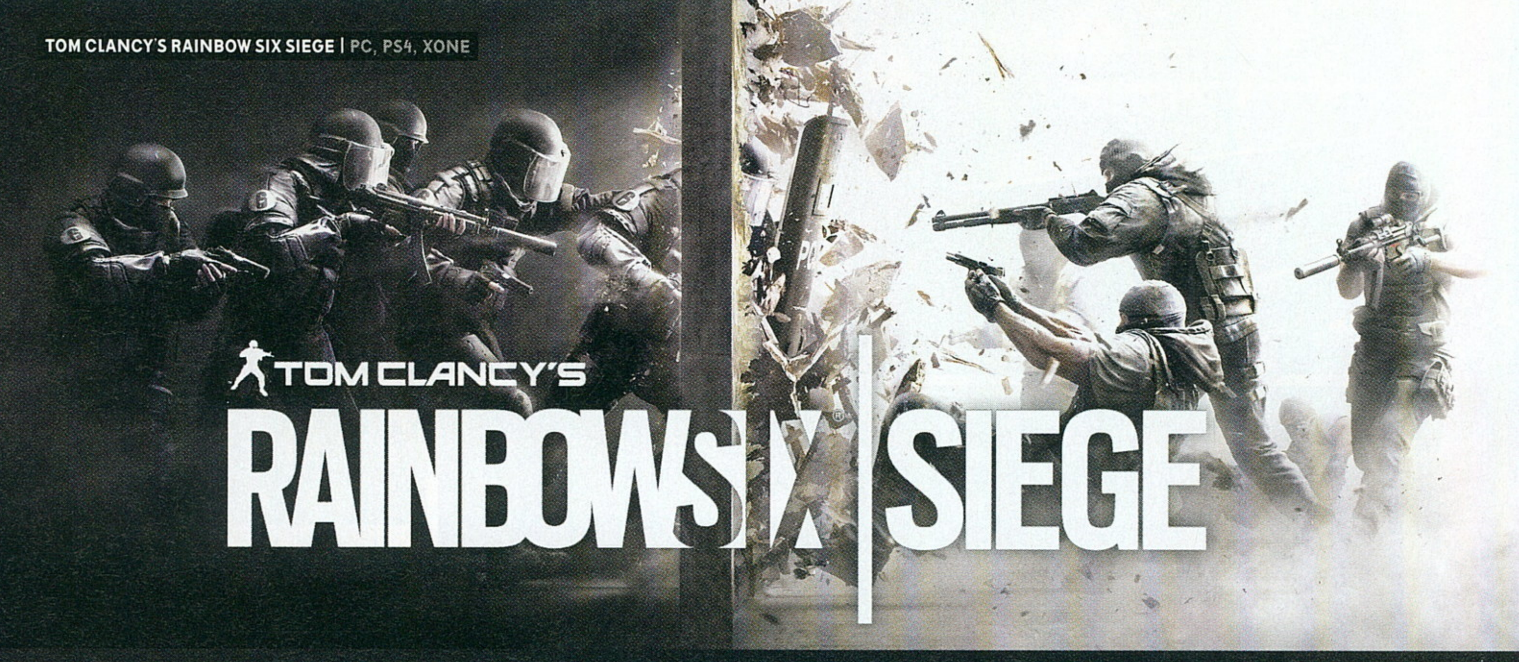
A kompetitív multiplayerrel töltött időt speciális, úgynevezett Dark Zone területeken tudjuk eltölteni, amelyek szerves részét képezik New York térképrendszerének. Magyarul, ha épp végeztünk a szólistamódban végigtekert missziónkkal, utána elruccanhatunk egy DZ szekcióba más játékosok ellen is kipróbálni az ügyességünket. Természetesen a matchmaking külön menüből is elérhető lesz, de a különböző játékmódhoz kapcsolódó területek egy térképre történő összeolvasztása már önmagában is remek ötletnek tekinthető. A fejlesztők arról is gondoskodtak, hogy ne alakuljon ki nagy tömeg ezekben, így akár párhuzamosítva is folyhat a küzdelem egy adott zónában, a belépő játékosok számának függvényében. A multiplayer meccsekre nem csak a szokásos vérszag csábít. Az itt töltött idő extra XP-t és javakat jelent a karakterünk számára, amit a sztori során aztán a saját előnyünkre fordíthatunk. Ennek megfelelően a többszereplős játék szabályrendszerének középpontjában a Dead Zone-ban található tárgyak megszerzése szerepel. Az pedig nem is lehet kérdés, hogy a nyertes viszi a zónában összekotort értékes lootot.

EGY ÚJ MOTOR HAJNALA

Mint azt a 2013-as első bemutatónál is láthattuk, a Division brutálisan fest, ami nem is csoda, hiszen egyike az első, közvetlenül nextgen konzolokra fejlesztett játékoknak. A Snowdrop motort már a kezdetektől a Division ötletéhez igazították, hogy a különböző játékelemek előfejlesztésétől a mesterséges intelligencia teszteléséig mindent meg tudjanak házon belül valósítani – mindezt egy nyitott világ igényeihez igazítva. A különleges bevilágítási effektusok mellett a Snowdrop másik nagy érdeme a tereptárgyak úgynevezett procedurális pusztítása, amely segítségével soha nem látott részletességű módon tudunk ripityára lőni egy autóroncsot vagy egy buszmegállót.

Hőseink ráadásul a környezeti akadályokra is természetesen reagálnak, gondoljunk csak az időközben híressé vált jelenetre, amikor a kocsi mögött lapulva karakterünk behajtja annak félig nyitott ajtaját. Az ehhez hasonló pillanatoktól lesz a program vizuális összképe igazán élő és természetes. Csak reménykedni tudunk, hogy a készítők nem hangolják lejjebb a végleges változat grafikai nívóját a bemutatókhoz képest, de azért nem félünk túlságosan. A Division látványát ugyanis a természetesen berendezett környezet, a csilliárdnyi apró tereptárgy és a parádés kezelőfelület ugyanúgy nemesíti, mint az éppenséggel visszaszabályozható textúrarészletesség, vagy a finoman kimunkált árnyékhatások. A különleges HUD és a padlóra vetített várostérkép látványától is előre bizsergünk – már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy milyen egyéb esztétikai trükkel fognak még kényeztetni minket a Ubisoft Massive grafikusai.

Garantáltan izgalmas év lesz 2015 az akciójátékok kedvelői számára, a Ubisoft malmői stúdiója pedig már most képes velünk elhitetni, hogy az XONE-PS4 kombó mellett PC-re is megjelenő Tom Clancy's The Division lesz a műfaj következő nagy dobása - látványban legalábbis mindenképp. A kérdés már csak az, hogy a komplex játékmenet varázsát és a technológiai csoda ígéretét mennyire tudják készpénzre váltani a svéd fiúk. Mi azonban bizakodunk, hisz ha csak a látottak egy része váltja be a hozzá fűzött reményeket, a Division már akkor is 2015 egyik legnagyszerűbb megjelenése lehet.



Tom Clancy's Rainbow Six Siege

[ÍRTA: JOHNBART] **A Ubisoft idei E3-as show-jának talán legváratlanabb meglepetése a Rainbow Six sorozatot kvázi újraindító Siege volt, így adja magát, hogy különszámunkban részletesen beszámoljunk a Szivárványkommandó új, multiplayer- és rombolásorientált taktikai FPS-éről.**

Bár a Rainbow Six: Patriotsot övező csend tükrében sejtettük, hogy a 16 éves sorozat következő része nem a hollywoodias Vegas-vonalat folytatja, még mi is meglepődtünk, mikor az E3-on a Ubi egy teljesen új Rainbow Six (RS) játékról rántotta le a leplet. A döntés persze érthető, a Siege ugyanis teljesen más alapokra épül, mint soha el nem készült elődje: a szkriptelt akciófilmszerű kampány helyett a pörgős és taktikus többjátékos összecsapásokra gyúrt rá a Ubisoft Montreal; a csapat egy olyan multiplayer élményt ígér, amellyel a Siege a Counter-Strike mellett jó eséllyel a kompetitív taktikai shooterek másik nagy királyává válhat.

SZŰK TEREK, TÖBB IZGALOM

Ez persze nem azt jelenti, hogy búcsút inthetünk az egyszemélyes és kooperatív módoknak, a hangsúly viszont egyértelműen a kompetitív multiplayeren lesz, amely bár forradalmi újításokat nem hoz a műfajba, mégis nagyon ütősnek ígérkezik. A Ubisoft Montreal ugyanis remek forrásokból merített ihletet: a taktikus és adrenalindús összecsapások a Counter-Strike, a Battlefield és persze a korábbi RS-epizódok legjobb elemeiből építkeznek.

A fentiek közül a legfőbb ihletforrás épp a fő konkurens volt, a Counter-Strike: Global Offensive-hez hasonlóan ugyanis a Siege is ötfős csapatok közti taktikus összecsapásokat kínál. A Valve remekművéhez hasonlóan az akció pörgős (a körök átlag 3-4 percig tartanak, a pályák pedig épp akkorák, hogy sose legyen üresjárata a bevetés alatt), a sebzésmodell könyörtelen (karakterünk pár találattól padlót fog), az eddig ismert túszmentős játékmód pedig szintén a CS-ből érkezik. A felállás tehát ismerős, maga az élmény viszont sokkal taktikusabb és intenzívebb, ami a Vegas előtti Rainbow Six-epizódokból ismerős tervezési fázisnak, egy némileg továbbgondolt spectator-módnak, és a bevetéseket övező Battlefield-szerű pusztításnak köszönhető.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal
MŰFAJ
akció

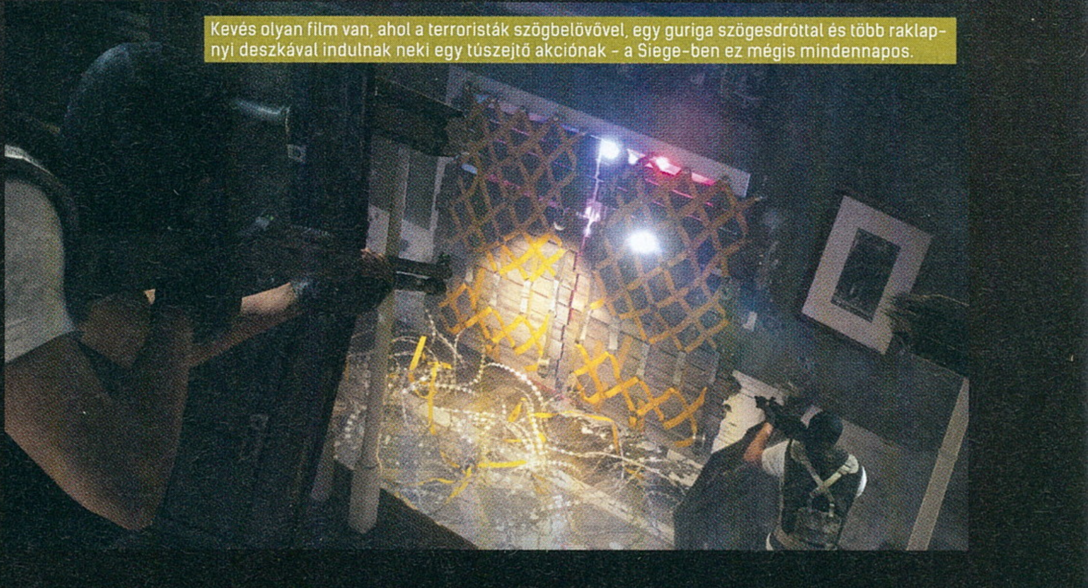
INFO

A Rainbow Six sorozat következő epizódja valamikor 2015-ben jelenik meg, PC-re, PS4-re és Xbox One-ra, ezúttal a multiplayerre hegyezve ki a taktikai shooter játékmenetét.

BOSTONI HÁZTÜZNÉZŐ

Az ismerős CS-s receptet felborító elemeket a Ubi egy túszmentő akcióval prezentálta, melyben egy bostoni kertvárosi ház vált csatatérré. A körök a Raven Shieldből visszatért (bár leegyszerűsített) tervezési fázissal kezdődtek, mely során a túszt kimenteni próbáló kommandósok az épület tervrajzán jelölték be a potenciális behatolási pontokat, míg a túszejtők a ház egy (reményeik szerint) jól védhető helyére kísérték a foglyot. Ezt követően mindkét oldal megpróbálta kipuhatolni a másik fél stratégiáját: a rohamosztag bekamerázott, nehezen kiszúrható drónokat küldött a házba, míg a védekező fél a ház biztonsági kameráival kereste a rohamosztagot, miközben elbarikádozta az épület folyosóit és nyílászáróit (a játszható buildben 2-3 masszívabb barikádot, és korlátlan számú kisebb fafedezéket húzhattak fel). A jó félperces előkészületi fázis után aztán megkezdődött a címadó ostrom: a támadók a megbeszélt pontokon behatoltak az épületbe, és elszabadult a pokol.

Pokol, mivel a tűzharc könyörtelen és pusztító, a körök alatt ugyanis egyrészt nincs respawn, másrészt pedig brutálisan le lehet dózerolni a játékteret, lévén az Assassin's Creed-játékokat is hajtó Anvil grafikusmotort kiegészítő Realblast Destruction fizikai rétegnek hála a pálya valós időben, észvesztő mértékben pusztítható. Ajtókat robbanthatunk ki, öklömnyi



Kevés olyan film van, ahol a terroristák szögbelövővel, egy guriga szögesdróttal és több raklapnyi deszkával indulnak neki egy túszejtő akciónak – a Siege-ben ez mégis mindennapos.

A Siege játékmenete a régió jó Counter-Strike-os időket idézi, egész pontosan a hátrahagyott VIP játékmódot.

lyukakat lőhetünk a falakba, robbanószerrel takaríthatjuk el a barikádokat, de akár kirobbanthatjuk a padlót is, hogy aztán utána a lyukon leereszkedve bomlasszuk szét ellenlábasaink sorait. A Realblast persze nemcsak látványos játékelem, de jelentős taktikai eszköz is, a technológia mellett ugyanis nincsenek fixen bevédhető pontok és kikerülhetetlen akadályok: győzelmet csak azon összeszokott, jól kommunikáló játékosok arathatnak, akik kihasználják az alrendszerben rejlő taktikai lehetőségeket is...

...illetve nem kezdenek el malmozni, ha a kör első fél percében padlót fognak és spectator státuszba kerülnek, a multiplayer shooterekből ismert megfigyelőmód ugyanis a Siege-ben szintén hasznos taktikai eszköz: elesett társaink hozzáférhetnek a tervezési fázisban használt drónokhoz vagy kamerákhoz, így

értékes információkat oszthatnak meg az ellenfélről még harcoló cimboráikkal. Nem nagy dolog ez persze (voltaképp egy kicicomázott spectator-módról beszélünk), de attól még egy kellemesnek tűnő, csapatjátékot erősítő elem.

KÉRDŐJELEK

A Siege tehát egy nagyon izgalmas kompetitív taktikai FPS-nek tűnik, amelynek minden esélye megvan rá,

A Siege totálisan más, mint amilyen a Patriots lett volna, de talán pont ezért is tűnik annyira érdekesnek.

hogy online favorit legyen, pre-alfa állapotban leledző játék lévén viszont vannak még fehér foltjai – a fentebb már emlegetett ködös szóló és co-op mód mellett ezek egy része a már ismert kompetitív szegmenst érinti.

Például nincsenek még infóink az elérhető játékmódokról. A túszmentés a bostoni pálya tükrében biztosra vehető, gyanítom, hogy a CS-ből ismert bombalerakós móka sem fog hiányozni, ezeken túl viszont nem ismert, milyen egyéb módozatokkal készül még a Ubisoft Montreal. Nem sokat tudni a karakterkezelésről sem: bár az E3-as debütálás során az egyik játékos orvlövészként támogatta behatoló társait, a későbbi demók során sem mesterlövészt, sem más specializált egységet nem szúrtunk ki, szóval kérdéses, hogy előre definiált kasztokkal harcolhatunk-e, vagy saját magunk szabhatjuk testre harcosunk felszerelését.

Ott van továbbá a fapados interfész is: a kezelőfelület a pre-alfa buildben még nem tartalmazott minitérképet, a pályát így csak az előkészületi fázisban bevetett drónokkal lehetett feltérképezni. Nem voltak túl kommunikatívak viszont a karakterek sem: automatikus kiabálásokat csak a barikádok felhúzásakor hallhatunk, játékbeli rádióüzenetek pedig sem tárcserénél, sem ellenséges harcosok kiszúrásánál nem voltak. Hiányzott a beépített kommunikációs menü is, bár gyanítom, hogy ez később úgyis bekerül majd a játékba.
Végezetül ott van persze a rombolhatóság is, azaz hogy tényleg fedi-e a demóban látott pusztítás a valóságot. Bár a fejlesztők természetesen esküdnek rá, hogy a végleges változat minden arénája ugyanannyira leamortizálható lesz, mint a bemutatóbeli ház, azért a Ubisoft E3-as demóinak megbízhatóságát ismerve ezzel kapcsolatban nem árt némi egészséges kétkedés.

TÁRAZÁS ÉS INDULÁS!

A Siege-nek tehát vannak még fehér foltjai, főleg mivel a kész program játékmenetének csak töredékét fedte fel a Ubisoft; amit viszont eddig láttunk, felettébb meggyőző. Látványos, akciódús, de legfőképpen taktikus online taktikai szegmens várható a játéktól – remélem, hogy a szóló és kooperatív vonulat szintén hasonlóan impresszív lesz, mert akkor fix, hogy ütős (bár elődeitől markánsan eltérő) epizóddal gyarapodik 2015-ben a Rainbow Six-széria.

BEMUTATKOZIK A PC GURU

[ÍRTA: WILSON] Sajnálatos módon kevesen mondhatják el magukról, hogy több évtizede jelen vannak a piacon, de a PC Guru magazinnak megadatott az a szerencse, hogy már több mint két évtizede képviselje a videojáték-ipart az országban.

Ebből talán már kitalálható, hogy a PC Guru bizony nem mai csirke: 2014 nyarán ünnepelte a 22. születésnapját, vagyis már régóta vehet alkoholt és maradhat ki akár éjfélnél is tovább. Persze a korai években még nem merészkedhetett ki az éjszakába, sőt, az utcákra sem – a PC Guru eredetileg nem is PC-vel foglalkozott, hanem Amigával. Egy lelkes rajongói csapat úgy szerette volna népszerűsíteni a platformot hazánkban, hogy lemezújságot készített – vagyis az elkészült cikkeket és rovatokat flopin terjesztették, alig 720 kilobyte-ba sűrítve be mindent, amit az adott hónapban tudni és ismerni volt érdemes az Amiga-szcénából. A Guru ezen korai változata meglehetősen sokáig élt, hiszen 14 komplett számot sikerült tető alá hozni a készítőknek, és pont a siker az, ami döntésre sarkallta őket: ezt a dolgot lehet, hogy folytatni kellene nagyobban is, esetleg más platform bevonásával. Így született meg 1992 júniusában a Guru magazin, amit már az újságosoknál lehetett beszerezni.

EGY ÚJ KORSZAK HAJNALA

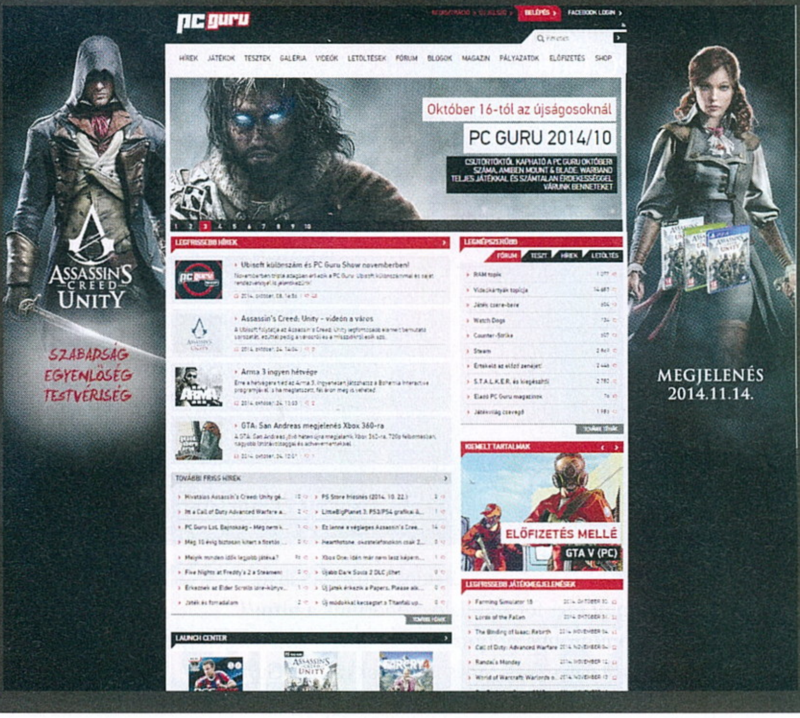
Igaz, az Amigától csak évekkel később sikerült eltávolodni, de a kilencvenes évek közepétől a Guru már menthetetlenül belehabarodott a játékipart uraló PC-be, és a frigyből igazi szerelemgyerek született, amely 1999-től már nemhogy

PC GURU MAGAZIN

A PC Guru magazin Magyarország legolvasottabb videojáték-magazinja, amely a nevével ellentétben nem csupán PC-vel foglalkozik, de minden elérhető platformmal: PS4-gyel, Xbox One-nal, Wii U-val, Nintendo 3DS-sel, PlayStation Vitával, sőt Android és iOS készülékekre írt játékokkal is. A magazin havonta jelenik meg, évek óta 1995 forintos áron, egy olyan DVD-melléklettel, amelyen minden hónapban egy teljes értékű, teljes verziójú PC-s játék található meg, de a kicsivel több mint 8 gigabyte-os DVD-n extra tartalmak is találhatók: videotesztek, játék- és filmelőzetesek, útmutatók, gamer-szótár, háttérképek, ingyenes játékok, segédprogramok. A magazin országszerte kapható az újságosoknál, a hiper- és szupermarketekben, és a környező országok határ menti vidékein is. A magazinra a PC Guru Online-on lehet előfizetni, ahol több konstrukciót is kínálunk: a fél- vagy egyéves előfizetésed mellé PC-s játékot is választhatsz, melyhez adott esetben olcsóbban juthatsz hozzá – egy komplett újsággal együtt –, mintha a játékot külön vásárolnád meg a boltban! Ha felkeltette az érdeklődésedet az ajánlat, mindenképp látogass el a www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok oldalra, ahol részletesen tájékozódhatsz az előfizetésről.

PC GURU ONLINE

Habár még mindig a nyomtatott sajtó számunkra a legfontosabb, az online világgal való kapcsolattartás egyáltalán nem idegen számunkra: a PC Guru Online már több mint egy évtizede képviselteti magát a világhálón, ahol nem csupán naponta frissülő tartalommal várja az olvasókat, bemutatva minden történést, minden bejelentést, minden botrányt és minden váratlan meglepetést, de e mellé még állandó rovatok is színesítik az összképet. Toplisták, szerkesztői vélemények, gondolatébresztők, nosztalgiacikkek, hardver- és filmajánlók teszik változatossá a tartalmat. Nagy hangsúlyt fektetünk a közösségi élményre is: több száz fórumtéma, több ezer hozzád hasonló olvasó és játékos vár arra, hogy beszélgess velük, hogy elmondd a saját véleményedet az adott témáról, hogy hozzászólj a cikkekhez és a hírekhez. Nálunk új barátokra, új játékostársakra is lelhetsz, de akár saját blogot is indíthatsz, hogy a saját kis sarkodban adj hírt a világnak mindarról, amit csak el szeretnél mondani. A PC Guru Online szervesen kötődik a magazinhoz is: itt menedzselheted az előfizetésedet, vagy itt vehetsz részt a pályázatokon, melynek révén akár a PC Guru írói közé is bekerülhetsz!

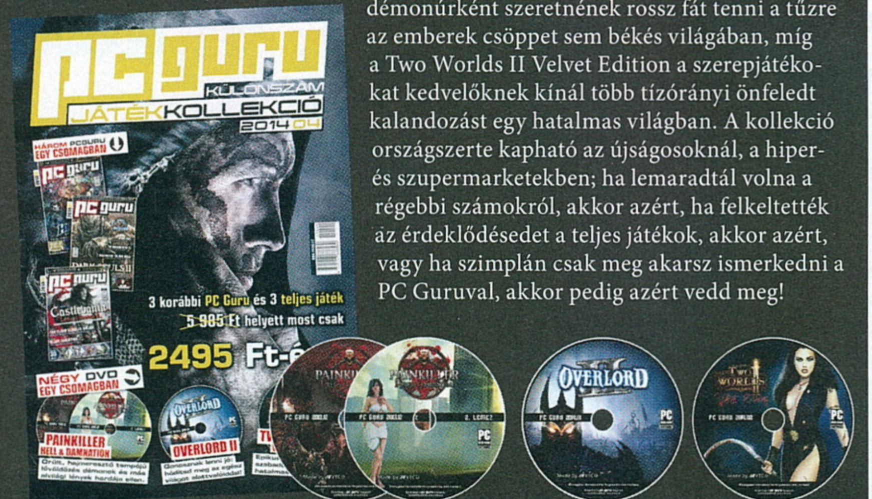


CD-mellékletet adott hű vásárlóinak, de egy teljes verziós játékot is. Ez azóta sem változott, az eltelt évek, évtizedek alatt olyan fantasztikus címek kerültek a PC Guru magazin mellé, mint az első két Fallout, a Deus Ex, a Thief: Deadly Shadows, az Alan Wake vagy épp a Mass Effect. A CD-t mostanra már DVD-re cseréltük, abból is a legnagyobb tárkapacitásúra, így az előzetesek mellett videoteszteket, felhasználói programokat, háttérképet, extra cikkeket, ingyenes játékokat is kínálunk hónapról hónapra, így egy PC Guru megvásárlása igazából dupla adagot ér.

A PC Guru persze nemcsak régebben haladt a korral, hanem ma is, nem csupán a külsőt, de a belsőt tekintve is, annak ellenére, hogy a havonta jelentkező magazinnak vannak olyan elemei, melyek szinte eggyé váltak a lappal. Ilyen az egyoldalas Nosztalguru rovat, melyben régi játékokat mutatunk be, vagy az ÁlomPC, ahol minden hónapban segítséget nyújtunk a legjobb ár-érték arányú komponensek megtalálásában, kiválasztásában. A magazin természetesen igyekszik mindig a legnépszerűbb témákra ráugrani, épp ezért már hónapok óta fut egy igencsak alapos, a kezdőket segítő DotA 2 útmutatónk, de rendszeresen bemutatjuk a DayZ újdonságait is. A közelmúltban több új rovatot is indítottunk, ezek közül is kiemelkedik a „Második kör", ahol olyan, korábban már tesztelt játékokat veszünk elő, melyek a kiadásuk óta komoly fejlődésen vagy változáson estek át, elvégre manapság már inkább szolgáltatás a játék, sem mint egy befejezett valami, amivel később már egyáltalán nem érdemes foglalkozni.

PC GURU KOLLEKCIÓ

A PC Guru Kollekció a korábban kiadott PC Guru magazinok gyűjteményes kiadása, amely minden évben háromhavonta jelenik meg, három korábbi PC Guru magazint és azok DVD-mellékleteit tartalmazva egyetlen csomagban – és a legjobb, hogy olcsóbban, hiszen egy kollekció 2495 forint, amely jelentősen alacsonyabb ár, mint amennyibe a három magazin külön-külön kerül. Jelen sorok írásakor a 2014/04-es kollekció vásárolható meg, amely a 2013/11-es, a 2013/12-es, valamint a 2014/01-es PC Guru magazint tartalmazza, három teljes játékkal. A Painkiller: Hell & Damnation az akciójátékok rajongóinak kedvez, az Overlord II azoknak, akik démonúrként szeretnének rossz fát tenni a tűzre az emberek csöppet sem békés világában, míg a Two Worlds II Velvet Edition a szerepjátékokat kedvelőknek kínál több tízórányi önfeledt kalandozást egy hatalmas világban. A kollekció országszerte kapható az újságosoknál, a hiper- és szupermarketekben; ha lemaradtál volna a régebbi számokról, akkor azért, ha felkeltették az érdeklődésedet a teljes játékok, akkor azért, vagy ha szimplán csak meg akarsz ismerkedni a PC Guruval, akkor pedig azért vedd meg!



TÖBB LÁBON ÁLLVA

Ráadásul a neve ellenére a PC Guru már több konzolgeneráció óta multiplatform magazinnak számít: már az első Xbox idejében is elkezdtük a legfontosabb konzolexkluzív játékok bemutatását, a PlayStation 3 és az Xbox 360 kiadása óta pedig teljes gőzzel azon dolgozunk, hogy egy nagy játékról, egy nagy szériáról se maradjunk le. Nevet ugyan nem váltunk, de minden gépet egyformán szeretünk, még ha a múltunk a PC-hez is köt minket.

Magyarország vezető lapjaként igyekszünk mindig az újdonságok elé menni előzeteseinkkel és interjúinkkal, illetve részletes, tippekkel, trükkökkel, érdekességekkel alaposan megpakolt tesztjeinkkel és videotesztjeinkkel. És ki tudja, mit hoz még a jövő: az biztos, hogy rengeteg játékot, rengeteg előzetest és tesztet, és remélhetőleg rengeteg PC Gurut. Hiszen a mottónk még mindig a régi: ***a Guru legyen veletek!***

PC GURU A STEAMEN!

Természetesen a PC Guru jelen van a játékipar központjában, a Steamen is. Több mint ezer főt számláló csoportunk a **http://steamcommunity.com/groups/pc_guru** címen érhető el. Miért éri meg minket követni? Mert találkozhatsz más játékosokkal, PC Guru olvasókkal, és követheted a kurátori listánkat is, amely egy olyan rendszeresen frissülő adatbázis, ahol megvásárlásra érdemes játékokat ajánlunk.

PC GURU AZ INSTAGRAMON!

Az Instragram az az oldal, amit egyetlen modern okostelefont használó embernek se kell bemutatni. A PC Guru Instagram-csatornáján (**http://instagram.com/pcgurumagazin**) pillanatképeket láthatsz a szerkesztőség életéből, lecsekkolhatod, hogy éppen mivel múlatjuk az időt, és akár hetekkel a lap megjelenése előtt ízelítőt kaphatsz arról, hogy milyen játékot, vagy épp milyen hardvert fogunk bemutatni!

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **43.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat]{**redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GOOGLE+

http://bit.ly/pcg_google

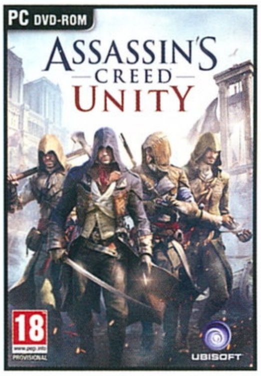
TWITTER

http://twitter.com/pcgurumagazin

ŐSZI-TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

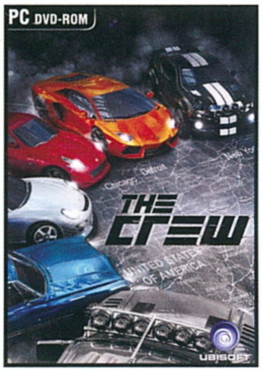
FAR CRY 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	17.490 Ft
Hosszabbítással:	16.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	24.990 Ft
Hosszabbítással:	23.990 Ft



ASSASSIN'S CREED: UNITY

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	17.490 Ft
Hosszabbítással:	16.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	24.990 Ft
Hosszabbítással:	23.990 Ft



THE CREW

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	15.990 Ft
Hosszabbítással:	14.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	23.990 Ft
Hosszabbítással:	22.990 Ft

Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Az akciók 2014. december 31-ig érvényesek!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

UBISOFT KÜLÖNSZÁM A KIADÓ LEGNAGYOBB JÁTÉKAIVAL!
PC guru
UBISOFT KÜLÖNSZÁM
1500 Ft
PC GURU KÜLÖNSZÁM
14002
9 771217 638089
PÁRIZSI VAKÁCIÓ
ASSASSIN'S CREED: UNITY
Forradalmi lázban ég Párizs, és a megújuló Assassin's Creed-sorozat.
NAMASTE!
FARCRY 4
Vakáció helyett kegyetlen túlélés a Himalája tövében. Hegyi kalandra invitál a Far Cry-sorozat negyedik része!
NAGYVIZIT
+ 11 JÁTÉK
Bemutatjuk a Ubisoft összes nagyobb játékát, körbejárva a jelen és a közeljövő impozáns kínálatát!
THE CREW
ASSASSIN'S CREED ROGUE
THE DIVISION
RAINBOW SIX SIEGE
JUST DANCE 2015
SHAPE UP
TELJES JÁTÉK
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
+ DUPLA OLDALAS POSZTERMELLÉKLET